Roland®

JX-305 groovesynth

Manual del Usuario

Antes de utilizar esta unidad, lea con atención las secciones que llevan por título "**UTILIZAR LA UNIDAD DE MANERA SEGURA**" y "**NOTAS IMPORTANTES**" **(Manual del Usuario p. 2, 3, 9)**. Estas secciones ofrecen una información importante relativa a la correcta utilización de la unidad. Además, para familiarizarse con todas las funciones de la unidad, lea la Referencia Rápida y el Manual del Usuario. Guarde estos manuales en un lugar seguro y téngalos a mano para futuras referencias.

Este manual consta de los siguientes 14 capítulos e información suplementaria. Antes de leer este manual, debería leer la Referencia Rápida para familiarizarse con el funcionamiento de esta unidad.

Capítulo 1 Visión general del JX-305
Este capítulo explica cómo se organizan el generador de sonidos y el secuenciador del JX-305, y explica el funcionamiento básico. Leyendo este capítulo puede conseguir una comprensión general del JX-305.

Capítulo 2 Tocar el teclado
Este capítulo explica la función Key Mode, la palanca de pitch bend, los pedales, etc., y cómo utilizar el arpegiador. Asegúrese de leer este capítulo.

Capítulo 3 Tocar patrones
Este capítulo explica cómo tocar patrones, y como utilizar funciones como Transposición a tiempo real, Enmudecer partes, Mezclador de partes y Play Quantize. Asegúrese de leer este capítulo.

Capítulo 4 Reproducción One-Touch de frases (RPS)
Este capítulo explica los distintos tipos de efectos y cómo utilizarlos. Lea este capítulo si quiere utilizar efectos.

Capítulo 5 Crear sonidos originales (Edición de Patches)
Este capítulo explica los parámetros que modifican el sonido. Lea este capítulo de forma que entienda mejor cómo utilizar los mandos para controlar el sonido cuando cree sus propios sonidos.

Capítulo 6 Crear grupos de percusión originales (Edición de Percusión)
Este capítulo explica los parámetros de los grupos de percusión. Lea este capítulo si quiere crear grupos de percusión originales.

Capítulo 7 Aplicar efectos al sonido (Efectos)
Este capítulo explica los distintos tipos de efectos y cómo utilizarlos. Lea este capítulo si quiere utilizar efectos.

Capítulo 8 Grabar patrones
Este capítulo explica cómo grabar patrones. Lea este capítulo cuando quiera grabar patrones.

Capítulo 9 Editar Patrones
Este capítulo explica cómo editar patrones, y cómo modificar los datos musicales una vez grabados. Lea este capítulo si es necesario.

Capítulo 10 Tener los patrones más usados juntos (Grupos de Patrones)
Este capítulo explica cómo usar los Grupos de patrones y cómo guardar los patrones en un grupo. Lea este capítulo si quiere utilizar grupos de patrones.

Capítulo 11 Colocar los patrones en orden para crear una canción
Este capítulo explica cómo reproducir, grabar y editar canciones. Asegúrese de leer este capítulo si quiere utilizar canciones.

Capítulo 12 Usar tarjetas de memoria
Aquí puede aprender cómo utilizar tarjetas de memoria para hacer copias de seguridad de sus datos, y cómo hacer copias de una tarjeta. Asegúrese de leer este capítulo antes de utilizar tarjetas de memoria.

Capítulo 13 Ajustar el entorno de funcionamiento del JX-305 (Sistema)
Este capítulo explica los ajustes que determinan la configuración general del JX-305, como las preferencias de sintonización y sincronización. Lea este capítulo cuando sea necesario.

Capítulo 14 Aplicaciones avanzadas
Este capítulo explica cómo usar el JX-305 con un equipo MIDI externo, y proporciona consejos para la creación de sonidos y la interpretación. Lea este capítulo si es necesario.

Información suplementaria
Consulte este capítulo cuando el JX-305 no funcione como se espera o si se muestra un mensaje de error. Este capítulo también contiene información como una lista de parámetros o implementación MIDI.

- SmartMedia es una marca comercial de Toshiba corporation.
- Todos los nombres de productos mencionados en este documento son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de sus respectivos propietarios.

Copyright © 1998 ROLAND CORPORATION

Lista de operaciones faciles

General

Modificar valores en grandes pasos	[SHIFT] + [VALUE] (p. 16)
Contraste LCD	[EDIT] -> BANK [8] (p. 168)
Sintonización	[EDIT] -> BANK [8] -> BANK [8] (p. 168)

Efectos

Activar / Desactivar efectos (Master)	[SHIFT] + [FX ON / OFF] (p. 101)
Seleccionar tipo de multi efectos	[ENVELOPE / LFO1 / EFFECTS] + [VALUE] con el indicador “Effects” encendido (p. 106)

Reproducción de patrones

Moverse al último compás	[FWD] + [BWD] (p. 31)
Moverse al primer compás	[BWD] + [FWD] (p. 31)
Enmudecer todo	[SHIFT] + [PART MUTE] (p. 32)
Monitorizar	[PART MUTE] + PART [1]–[R] (p. 32)
Cambiar enmudecimiento	[PART MUTE] + [PART SELECT] (p. 32)
Escuchar el siguiente patrón	[SHIFT] + PAGE [<] [>] durante la reproducción del patrón (p. 31)
Actualización MIDI	[SHIFT] + [STOP / PLAY] (p. 40)
Guardar patrones	[SHIFT] + [WRITE] en la página PTN -> especificar destino (p. 36)

Grupo de patrones

Registrar patrones	[PTN SET] + BANK, NUMBER donde se registrará (p. 152)
Save Pattern Set	[SHIFT] + [WRITE] en la página PTN SET -> especificar destino (p. 153)

Canción

Guardar canciónes	[SHIFT] + [WRITE] en la página SONG -> especificar destino (p. 157)

Grabar patrones

Grabación a tiempo real	[REC] -> [STOP / PLAY] (p. 125)
Ensayo	[REC] durante la grabación (p. 127)
Borrado a tiempo real	[SHIFT] + [ERASE] durante la grabación ->Se borran los datos mientra se pulsa [REC] (p. 130)
Microscopio	[SHIFT] + [M.SCOPE] (p. 146)
Cambiar evento	PAGE[>] -> [VALUE] -> [ENTER] (p. 148)
Eliminar evento	NUMBER [4]+[ENTER] (p. 150)
Insertar evento	NUMBER [3]+[ENTER] (p. 150)
Mover evento	[SHIFT] + [REC] + [VALUE] (p. 151)
Grabación por pasos 1	[SHIFT] + [M.SCOPE] -> [REC] -> [REC] (p. 131)
Ligado	[BWD] (p. 133)
Silencio	[FWD] (p. 133)
Borrar	[SHIFT] + [BWD] (p. 133)
Grabación por pasos 2	[SHIFT] + [M.SCOPE] -> [REC] -> [STOP / PLAY] (p. 131)
Seleccionar nota	[SHIFT] + teclado (p. 134)
Editar las notas entradas	tecla a editar + [VALUE] (p.136)

Arpegiador

Seleccionar estilo	[ARP] + [VALUE] (p. 25)
Guardar ajustes del arpegiador	[SHIFT] + [WRITE] en la página de ajustes de arpegios -> especificar destino (p. 28)

RPS

Registrar grupo RPS	Enmudecer todas las partes excepto la que se registrará ->[RPS] + tecla de destino (p. 49)
Cambiar la configuración de una parte RPS	[RPS] + [TEMPO&MEASURE] -> Seleccionar parámetro-> Seleccionar parte RPS con el teclado (p. 50)
Cambiar patch para una parte RPS	[RPS] + [PATCH] -> Seleccionar parte RPS con el teclado (p. 51)
Guardar grupos RPS	[SHIFT] + [WRITE] en la página RPS SET -> especificar destino (p. 52)

Play Quantize

Seleccionar Resolución / Plataforma	[GRID / SHUFFLE / GROOVE] + [VALUE] (p. 40)
Seleccionar parte para Quantize	[SHIFT] + [QTZ SELECT]- > PART [1]–[R] (p. 41)

Mezclador de partes

Ajustar con [INC] [DEC]	Seleccione parte actual -> [INC] [DEC] (p. 33)
Cambiar teclas en pasos de octava	Select K-Sft -> [SHIFT] + mando (p. 34)

Editar patches

Confirmar ajustes actuales	[SHIFT] + mando (p. 55)
Ajustar profundidad del envolvente	[ENVELOPE / LFO1 / EFFECTS] + [VALUE] con el indicador “ENVELOPE” encendido (p. 59, 64, 68, 88, 92, 95)
Ajustar forma de onda LFO1	[ENVELOPE / LFO1 / EFFECTS] + [VALUE] con el indicador “LFO1” encendido (p. 72)
Ajustar tipo de filtro	[FILTER / AMP / PITCH] + [VALUE] con el indicador “FILTER” encendido (p. 61)
Ajustar mando Random Pan	[FILTER / AMP / PITCH] + [VALUE] con el indicador “AMP” encendido (p. 67)
Ajustar Coarse Tune	[FILTER / AMP / PITCH] + [VALUE] con el indicador “PITCH” encendido (p. 57)
Guardar patches	[SHIFT] + [WRITE] en la página PATCH -> especificar destino (p. 82

Turntable

Activar / desactivar	[SHIFT]+palanca de modulación (p. 47)

Asignación de multi efectos

	4-BAND-EQ	**SPECTRUM**	**ENHANCER**	**OVERDRIVE**
CTRL1	High Gain	Low-High Gain	Sens	Drive
CTRL2	Low Gain	Middle Gain	Mix Level	AMP Type
	DISTORTION	**Lo-Fi**	**NOISE**	**RADIO-TUNG**
CTRL1	Drive	Bit Down	Lo-Fi Level	Radio-Detune
CTRL2	AMP Type	S-Rate Down	Noise Level	Noise Level
	PHONOGRAPH	**COMPRESSOR**	**LIMITER**	**SLICER**
CTRL1	Depth	Attack	Threshold	Timing PTN
CTRL2	D Noise Level	Sustain	Release	Accent PTN
	TREMOLO	**PHASER**	**CHORUS**	**SPACE-D**
CTRL1	Depth	Depth	Depth	Depth
CTRL2	Rate	Rate	Rate	Rate
	TETRA-CHRS	**FLANGER**	**ST-FLANGER**	**SHORT-DELY**
CTRL1	Depth	Depth	Depth	Time-L
CTRL2	Rate	Rate	Step Rate	Time-R
	AUTO-PAN	**FB-P-SHIFT**	**REVERB**	**GATE-REVRB**
CTRL1	Depth	Coarse	Time	Gate Time
CTRL2	Rate	Feedback	Balance	Balance

⚠WARNING

- Desactive inmediatamente el equipo, retire el adaptador CA de la toma, y consulte con su distribuidor, el Servicio Técnico Roland más cercano o con un distribuidor Roland autorizado cuando:
  - El adaptador CA o el cable ha sido dañado; o
  - ha caído algún objeto o se ha derramado algún líquido en la unidad; o
  - la unidad ha sido expuesta a la lluvia (o se ha mojado de algún otro modo); o
  - la unidad parece no funcionar normalmente o muestra un cambio significativo en sus prestaciones.

- En hogares con niños pequeños, un adulto deberá supervisar siempre la utilización de la unidad hasta que el niño sea capaz de seguir las normas básicas para un uso seguro.

- Proteja la unidad contra los golpes. (¡No la deje caer!)

- No conecte el cable de alimentación de la unidad a la misma toma que muchos otros aparatos. Tenga un cuidado especial cuando utilice alargos—la potencia total de todos los aparatos conectados nunca debe exceder la potencia nominal (watios / amperios) del cable. Una carga excesiva puede provocar un sobrecalentamiento del aislamiento del cable, que incluso puede llegar a derretirse.

- Antes de utilizar la unidad en el extranjero, consulte a su distribuidor, al Centro Roland más próximo o a un distribuidor Roland autorizado, que aparecen listados en la página "Información".

⚠CAUTION

- La unidad y el adaptador CA deberían colocarse de forma que su colocación o posición no interfieran con su correcta ventilación.

- Coja siempre el con ector del cable de alimentación al conectarlo o desconectarlo de una toma de corriente o de la unidad.

- Cuando no vaya a utilizar la unidad durante un periodo largo de tiempo, desconecte el adaptador CA.

- Intente evitar que los cables de alimentación se enreden. También deben colocarse de manera que queden fuera del alcance de los niños.

- No suba nunca sobre la unidad ni coloque objetos pesados sobre ella.

- No manipule nunca el cable de alimentación ni sus conectores con las manos húmedas al conectarlo o desconectarlo.

- Antes de mover la unidad, desconecte el cable de alimentación y todos los demás cables de los aparatos externos.

- Antes de limpiar la unidad, apáguela y desconecte el cable de alimentación (Referencia Rápida p. 5).

- Si existe el riesgo de una tormenta eléctrica en la zona, desconecte el cable de alimentación.

Contenido

Características del JX-305 8
Notas importantes 9
Paneles frontal y posterior 10

Capítulo 1. Vista general del JX-305 13

Cómo se organiza el JX-305 13
Cómo se organiza el generador de sonidos 13
Cómo se organiza el secuenciador 14
Acerca de la memoria 15
Funcionamiento básico 16

Capítulo 2. Tocar el teclado 18

Seleccionar un patch 18
Tocar dos patches con el teclado (Key Mode) 18
Tocar un patch en todo el teclado (Single) 18
Estratificar dos patches (Dual) 19
Tocar dos patches distintos con las manos derecha e izquierda (Split) 19
Cambiar el punto de división 20
Seleccionar las partes Superior / Inferior 20
Modificar los ajustes del Key Mode en las páginas de edición 20
Cambiar la afinación del sonido de forma gradual (Portamento) 21
Activar / Desactivar Portamento 21
Cambiar el tiempo con el que cambia la afinación (Portamento Time) 21
Tocar notas fuera del rango del teclado (Octave Shift) 21
Cambiar la afinación (Palanca de Pitch bend) 22
Aplicar modulación al sonido 22
Utilizar la palanca de modulación 22
Utilizar Aftertouch 22
Cambiar la dinámica del teclado (Keyboard velocity) 22
Sostener las notas que toca (Pedal Hold) 23
Utilizar un pedal para modificar el sonido (Pedal de control) 23
Ajustes del pedal de control 23
Pulsar acordes para tocar arpegios (Arpeggiator) 24
Tocar arpegios 24
Crear un patrón de arpegios 24
Cambiar la forma en la que se tocarán los arpegios (Arpeggio Style) 25
Añadir expresión a los arpegios (Accent Rate) 25
Cambiar la gama de afinación del arpegio (Octave Range) 26
Seleccionar la parte que tocará el arpegio en modo Dual (Arpeggio destination) 26
Hacer ajustes más detallados 26
Guardar los ajustes de los arpegios (Arpeggio Write) 28
Tocar un grupo de percusión 28
Escuchar el sonido procesado por efectos (Audition) 29

Capítulo 3. Tocar patrones 30

Tocar patrones 30
Ajustar el tempo 31
Ver el número de compases en un patrón 31
Enmudecer una parte específica (Part Mute/Rhythm Mute) 32
Transposición durante la reproducción (Realtime Transpose) 32
Utilizar el dial VALUE o [INC] [DEC] 32
Utilizar el teclado 33
Cambiar los ajustes de cada parte 33
Usar la página Mezclador de partes para cambiar 33
Utilizar las páginas de edición para hacer cambios 34
Guardar patrones modificados (Pattern Write) 36
Copiar e inicializar ajustes 37
Usar los mandos para modificar el sonido durante la reproducción (Realtime Modification) 38
Modificar el sonido de un grupo de percusión individual 39
Devolver un patrón a su estado original durante la reproducción (Pattern Reset) 39
Asegurar la reproducción correcta en medio de un patrón (MIDI Update) 40
Cambiar el “aire” de un patrón (Play Quantize) 40
Seleccionar las partes a usar con Play Quantize 41
Corregir errores en el ritmo (Grid Quantize) 41
Dar Swing al ritmo (Shuffle Quantize) 42
Dar aire al ritmo (Groove Quantize) 43
Usar el pedal para controlar (Conmutador de pedal) 46
Especificar las funciones del conmutador de pedal 46
Utilizar el pedal para modificar el tempo 46
Cambiar simultáneamente el tempo y la afinación (Turntable) 47

Capítulo 4. Reproducción One-Touch de frases (RPS) 48

Pulsar notas para reproducir frases.....48
Hacer que una frase continúe sonando (RPS Hold).....49
Asignar frases al teclado 49
Hacer ajustes para cada frase.....50
Usar el Mezclador de partes para hacer ajustes 50
Cambiar el patch para cada parte RPS.....51
Guardar las frases que ha asignado (RPS Set Write)52

Capítulo 5. Crear sonidos originales (Edición de patches) 53

Las bases del sonido de un patch (Tones) 53
En que consiste un Tone.....53
Proceso de edición de sonido 53
Cambiar la forma básica de la onda de sonido (Wave/FXM) 56
Ajustes relacionados con la afinación 57
Modificar la afinación (Pitch) 57
Cambiar la afinación con el tiempo (Pitch Envelope).....58
Hacer ajustes más detallados 59
Ajustes relacionados con el brillo (Filter).....61
Modificar el brillo del sonido (Filter) 61
Cambiar el brillo con el tiempo (Filter Envelope) 63
Hacer ajustes más detallados 65
Ajustes relacionados con el volumen y la panoramización (Amplifier).....67
Ajustar el volumen y la panoramización.....67
Crear cambios en el volumen variabl es en el tiempo (Amplifier Envelope).....68
Hacer ajustes más detallados 68
Aplicar cambios cíclicos al sonido (LFO).....71
Seleccionar la forma de la onda que modulará el sonido (LFO1 Waveform) 72
Ajustar la velocidad de la modulación (LFO1 Rate).....72
Ajustar la profundidad de la modulación (LFO1 Depth)73
Hacer ajustes más detallados 74
Especificar los parámetros que se modificarán con cada controlador (Control).....76
Ajustar el rango del Pitch Bend (Bend Range).....76
Control 1/2/3/4 (Control Destination 1/2/3/4).....77
Profundidad de control 1/2/3/4 (Control 1/2/3/4 Depth).....77
Ajustes comunes a todo el patch (Common).....77
Cambiar la afinación de forma gradual (Portamento).....77
Hacer ajustes más detallados 78
Guardar los patches que ha creado (Patch Write) 82
Copiar e inicializar ajustes.....83

Capítulo 6. Crear un grupo de percusión original (Edición de ritmos) 85

Como se organiza un Tone de ritmo.....85
Crear los sonidos 85
Especificar la forma básica de la onda de sonido (Wave) 86
Ajustes relacionados con la afinación 87
Modificar la afinación (Pitch) 87
Cambiar la afinación con el tiempo (Pitch Envelope).....87
Hacer ajustes más detallados 89
Ajustes relacionados con el brillo (Filter).....90
Modificar el brillo del sonido (Filter) 90
Cambiar el brillo con el tiempo (Filter Envelope) 91
Hacer ajustes más detallados 92
Ajustes relacionados con el volumen y la panoramización (Amplifier).....94
Ajustar el volumen y la panoramización.....94
Crear cambios en el volumen variables en el tiempo (Amplifier Envelope).....95
Hacer ajustes más detallados 96
Ajustar el rango del Pitch Bend (Bend Range) 97
Ajustar los efectos para cada Tone de ritmo (Rhythm Tone) 97
Salvar los grupos de percusión que ha creado (Rhythm Set Write) 98
Copiar e inicializar ajustes.....99

Capítulo 7. Aplicar efectos al sonido (Effects) 101

Activar/Desactivar efectos.....101
Añadir reverberación al sonido (Reverb) 102
Ajustar el volumen de la reverberación (Reverb Level).102
Ajustar el volumen de la reverberación para cada parte (Part Reverb Level) 102
Hacer ajustes más detallados 103
Añadir eco al sonido (Delay).....103
Ajsutar el volumen del delay (Delay Level).....104
Ajustar el volumen del delay para cada parte (Part Delay Level) 104
Definir ajustes más detallados 105
Aplicar varios efectos al sonido (Multi-Effects).....106
Seleccionar el tipo (Multi-Effects Type).....106
Ajustar el volumen global de los multiefectos (Multi-Effects Output Level) 106
Definir los ajustes de multiefectos.....107
Especificar la(s) parte(s) a la(s) que se aplicarán los multiefectos (Part Multi-Effect Switch).....124

Capítulo 8. Grabar patrones.....125

Grabar su interpretación mientras toca (Grabación a tiempo real) 125
Procedimiento de grabación.....125
Escuchar frases durante la grabación (Rehearsal Function - Función ensayo).....127
Grabar un arpegio.....127
Grabar los movimientos de los mandos (Modify Data) 128
<<<Recording Smoothly Across Pattern Boundaries....128
Grabar las operaciones del Mezclador de partes.....128
Grabar los ajustes de enmudecimiento.....129
Grabar los cambios en el tempo.....129
Borrar datos innecesarios mientras graba (Real-Time Erase).....130

Grabar notas de una en una (Grabación por pasos)....131
Procedimiento de grabación.....131
Grabar notas de una en una (Grabación por pasos 1) ...132
Varias formas de entrar notas 133
Grabar notas individuales a las posiciones de la rejilla (Grabación por pasos 2) 134
Entrar ritmos complejos 136

Comprobar la memoria restante (Información de memoria).....137
Temp (Temporal) 137
User (Memoria del usuario) 137
Card (Memoria de tarjeta) 137

Capítulo 9. Editar patrones.....138

Editar los datos musicales de una parte específica (Pattern Edit).....138
Copiar una porción de un patrón (Copy).....138
Borrar compases indeseados (Delete Measure).....140
Insertar compases en blanco (Insert Measure).....140
Borrar datos indeseados (Erase) 141
Transponer la afinación (Transpose).....142
Modificar la fuerza de las notas (Change Velocity) 142
Modificar la longitud de la nota (Change Gate Time)...143
Cambiar ligeramente la temporización (Shift Clock) 144
<<<Thinning Out Unneeded Data (Data Thin).....145
Convertir la temporización de notas de un patrón (Reclock) 145
Utilizar los ajustes Play Quantize para modificar un patrón (Edit Quantize) 146

Editar datos musicales individualmente (Microscope Edit).....146
Ver los datos musicales que entra 147
Datos musicales manejados en el modo Microscopio ...147
Modificar el valor de los datos musicales(Change Event) .148
Eliminar datos musicales (Delete Event).....150
Insertar datos musicales (Insert Event).....150
Mover datos musicales (Move Event).....151
Esconder datos musicales indeseados (View Filter).....151

Capítulo 10. Agrupar los patrones más usados en un grupo (Pattern Set)152

Usar un grupo de patrones para acceder a un patrón ..152
Asignar patrones para acceder a ellos.....152
Guardar un grupo de patrones modificado (Pattern Set Write) 153

Capítulo 11. Colocar patrones en orden para crear una canción 154

Reproducir una canción 154
Grabar una canción 155
Editar una canción (Song Edit) 155
Copiar una canción (Song Copy).....156
Eliminar patrones indeseados de una canción (Delete Pattern).....156
Insertar un patrón (Insert Pattern).....157
Guardar las canciones que ha grabado (Song Write) ..157
Inicializar ajustes (Song Initialize).....158

Capítulo 12. Usar tarjetas de memoria 159

Precauciones que debe tomar al utilizar tarjetas de memoria.....159
Antes de usar una nueva tarjeta (Format).....159
Guardar los ajustes internos en una tarjeta (User Backup) 160
Devolver los ajustes guardados a la memoria interna (Backup Load) 161
Eliminar una copia de seguridad de la tarjeta (Backup Delete).....161
Copiar una tarjeta entera (Card Duplicate) 161

Capítulo 13. Ajustar el entorno de funcionamiento del JX-305 (Sistema) 163

Ajustes relacionados con el controlador 163
Cambiar el volumen de las notas tocadas en el teclado (Keyboard Velocity).....163
Ajustar la sensibilidad aftertouch (Aftertouch Sens).....163
Especificar como funcionará el pedal.....163
Ajustes relacionados con MIDI 164
Desconectar el teclado del generador de sonidos interno (Local Switch) 165
Utilizar un teclado MIDI externo en lugar del teclado del JX-305 (Remote Keyboard Switch).....165
Diferenciar entre unidades del mismo modelo (Device ID Number) 165
Retransmitir mensajes recibidos por el MIDI IN hacia el MIDI OUT (Thru Function) 165
Especificar el status de recepción de cada parte (Rx Switch) 165
Especificar como se transmiten los datos de los mandos (Edit Transmit / Receive Mode) 165
Ajustes de recepción para cada tipo de mensaje 166
Ajustes de transmisión para cada tipo de mensaje 166
Ajustes relacionados con el secuenciador.....166
Ajustes de sincronización (Sync Mode) 167
Transmitir mensajes de sincronización (Sync Out).....167
Reproducir canciones continuamente (Loop Mode).....167
Ajustar el metrónomo (Metronome Mode) 167
Ajustar el volumen del metrónomo (Metronome Level) 167
Especificar el tiempo para la reproducción RPS (RPS Trigger Quantize) 167
Sincronizar arpegios al patrón (Arpeggio Sync).....168
Calcular la suma de comprobación automáticamente (Auto Checksum) 168
Especificar la resolución del Tap Tempo (Tap Resolution).....168
Ajustes relacionados con la afinación y el generador de sonidos 168
Ajustar el contraste de la pantalla (LCD Contrast) 168
Ajustar la afinación global (Master Tune).....168
Afinar cada nota (Scale Tune) 168
Especificar como se cambiará de patches (Patch Remain) 169
Especificar el número de notas de cada parte (Voice Reserve).....169
Especificar el rango variable de resonancia (Resonance Limiter).....169
Especificar el patrón por defecto (Default Pattern).....169
Especificar el estilo de arpegio por defecto (Default Arpeggio Style) 170
Recuperar los ajustes de fábrica (Factory Preset) 170

Capítulo 14. Aplicaciones avanzadas.....171

Aprovechar MIDI 171
¿Qué es MIDI? 171
Controlar el JX-305 desde un dispositivo MIDI externo.....172
Controlar un dispositivo MIDI externo desde el JX-305.....174
Sincronizar un secuenciador externo 175
Sincronizar a un secuenciador externo 175
Guardar patrones y datos de patch a un secuenciador externo (Bulk Dump - Volcado).....176
Ejemplo de modificación a tiempo real 178
Ejemplo de ajustes de multiefectos 180

Solucionar problemas 183
Lista de mensajes de error 185
Lista de formas de onda.....187
Lista de patches predeterminados 190
Lista de sets de percusión predeterminados.....195
Lista de plataformas de efecto 203
Lista de patrones predeterminados 204
Lista de patrones RPS.....210
Lista de sets RPS 219
Lista de parámetros 223
Lista de ajustes de recepción/transmisión.....235
Implementación MIDI 236
Especificaciones principales 256
Índice.....257

Características del JX-305

Motor de síntesis de primera calidad

El generador de sonido, de capital importancia, es un sintetizador de primera calidad que ofrece polifonía de 64 notas. Utilizando los mandos se puede modificar una rica colección de parámetros, incluyendo filtros y envolventes ADSR, para crear sus propios sonidos. El generador de sonido también se puede utilizar como módulo de sonido multitímbrico, proporcionando hasta ocho partes.

Patrones espectaculares

El JX-305 contiene 274 patrones predeterminados de alta calidad que se pueden utilizar inmediatamente y 494 patrones RPS. Como los patrones cubren una amplia gama, desde el techno al reggae, este instrumento le proporciona todo lo que puede necesitar para la mayoría de situaciones.

Sonidos que siguen las tendencias actuales

El surtido de sonidos y grupos de percusión escogidos cuidadosamente va desde los TB-303, JUNO, JUPITER y TR-808/909—indispensables para la escena dance—hasta sonidos acústicos realistas. Desde el día que se lleve el JX-305 a casa podrá disfrutar de sonidos espectaculares.
También puede crear sus propios sonidos originales y guardarlos en la memoria para acceder a ellos en cualquier momento.

Tres sofisticadas unidades de efectos digitales

La tecnología DSP (digital signal processing) de primera calidad proporciona una amplia gama de efectos. Existen tres unidades de efectos: Reverb añade reverberación, Delay añade eco, y la unidad general incluye 24 tipos de efectos optimizados para música dance.

Tres modos de teclado

El JX-305 tiene tres modos de teclado: single, dual, y split. Se puede dividir fácilmente el teclado en dos zonas, derecha e izquierda, que pueden tocar diferentes sonidos simultáneamente, o puede estratificar dos sonidos para cada nota.

Un secuenciador para que sus ideas tomen forma

Puede crear una canción a tiempo real mientras toca, simplemente cambiando los patrones de reproducción. Durante la grabación puede hacer que la parte a grabar se grabe de forma continua.
La memoria interna del JX-305 puede contener unas 75.000 notas (hasta 200 patrones). Utilizando una tarjeta de memoria (SmartMedia), la capacidad se puede aumentar hasta un máximo de unas 480.000 (hasta 200 patrones).

Use el arpegiador para crear frases

Puede tocar arpegios simplemente pulsando el teclado. Su imaginación y gusto musical son todo lo que necesita para crear frases completamente nuevas.

Función RPS (Real-Time Phrase Sequence)

Puede reproducir frases simplemente pulsando una tecla. Esto tiene una amplia variedad de usos, como añadir acentos durante una canción o tocar canciones enteras usando sólo el RPS.

La función Play quantize cambia el aire en tiempo real

El JX-305 proporciona tres tipos de cuantización: Grid, Shuffle y Groove. Simplemente girando el mando, puede producir su propio “aire” a tiempo real.

Controles para la interpretación en vivo

El JX-305 está diseñado para la interpretación en vivo, con funciones como el botón de enmudecimiento que le permite silenciar instantáneamente la reproducción de una parte o instrumento de percusión específicos, y la función de transposición a tiempo real que permite transponer notas durante la reproducción de un patrón. Obviamente, también puede mover los mandos durante la reproducción para modificar el sonido a tiempo real.

Notas importantes

Además de los elementos listados en “UTILIZAR LA UNIDAD DE MANERA SEGURA” en la página 2, lea y tenga en cuenta lo siguiente:

Toma de corriente

- No utilice esta unidad en el mismo circuito que otros dispositivos que generen ruido en la línea (como motores eléctricos o sistemas de iluminación variables).
- El adaptador CA empezará a calentarse al cabo de unas horas de utilización. Ésto es normal y no debe preocuparse.
- Antes de conectar esta unidad a cualquier otro dispositivo, apague todas las unidades. Ésto ayudará a evitar averías y/o daños a los altavoces y otro equipo.

Colocación

- Utilizar esta unidad cerca de amplificadores (u otro equipo que contenga grandes transformadores) puede provocar zumbidos. Para evitar este problema, cambie la orientación de la unidad; o muévala más lejos de la fuente de interferencias.
- Este dispositivo puede interferir con la recepción de radio y televisión. No lo utilice cerca de estos receptores.
- No exponga la unidad directamente a la luz solar, no la ponga cerca de aparatos que emitan calor, no la deje en un vehículo cerrado, o sujeta a temperaturas extremas. El calor excesivo puede deformar o decolorar la unidad.

Mantenimiento

- Para la limpieza diaria frote la unidad con un paño suave, seco o un poco humedecido con agua. Para eliminar la suciedad más importante, utilice un paño con un poco de detergente suave y no abrasivo. Una vez limpia, seque la unidad con un paño suave seco.
- No utilice nunca gasolina, alcohol o disolventes de ningún tipo, para evitar la posibilidad de decoloración y/o deformación.

Reparaciones y datos

- Tenga en cuenta que todos los datos contenidos en la memoria de la unidad pueden perderse cuando ésta se envíe a reparar. Debe hacer siempre copias de seguridad de los datos importantes en una tarjeta de memoria, un dispositivo MIDI (p.ej. un secuenciador), o escribirlos en papel (si es posible). Durante las reparaciones se toma el cuidado necesario para evitar la pérdida de datos. De todas formas, en algunos casos (como cuando un circuito relacionado con la memoria está dañado), sentimos decirle que puede no ser posible recuperar los datos, y Roland no asume ninguna responsabilidad sobre esta pérdida de datos.

Precauciones adicionales

- Tenga en cuenta que el contenido de la memoria se puede perder de forma irrecuperable a causa de una avería, o de una utilización incorrecta de la unidad. Para protegerse del riesgo de perder datos importantes, le recomendamos que periódicamente haga copias de seguridad de los datos de la memoria en tarjetas de memoria o algún otro dispositivo MIDI (p.ej. un secuenciador)
- Desafortunadamente, puede ser imposible recuperar el contenido de los datos guardados en la memoria de la unidad, una tarjeta de memoria u otro dispositivo MIDI (p.ej. un secuenciador) una vez se han perdido. Roland Corporation no asume ninguna responsabilidad sobre esta pérdida de datos.
- Tenga cuidado al utilizar los botones, deslizadores u otros controles de la unidad. Un uso inadecuado puede llevar a averías.
- Nunca golpee o aplique una fuerte presión a la pantalla.
- Cuando conecte o desconecte cables, tómelos por el mismo conector—nunca tire del cable. De esta forma evitará causar daños a los elementos internos del cable.
- Para evitar molestar a los vecinos, mantenga el volumen de la unidad a niveles razonables. Puede preferir utilizar auriculares, de forma que no deba preocuparse de los que le rodean (especialmente si es tarde por la noche).
- Cuando deba transportar la unidad, empaquétela en la caja en la que venía, si es posible. De otra forma deberá utilizar materiales de empaquetamiento equivalentes.

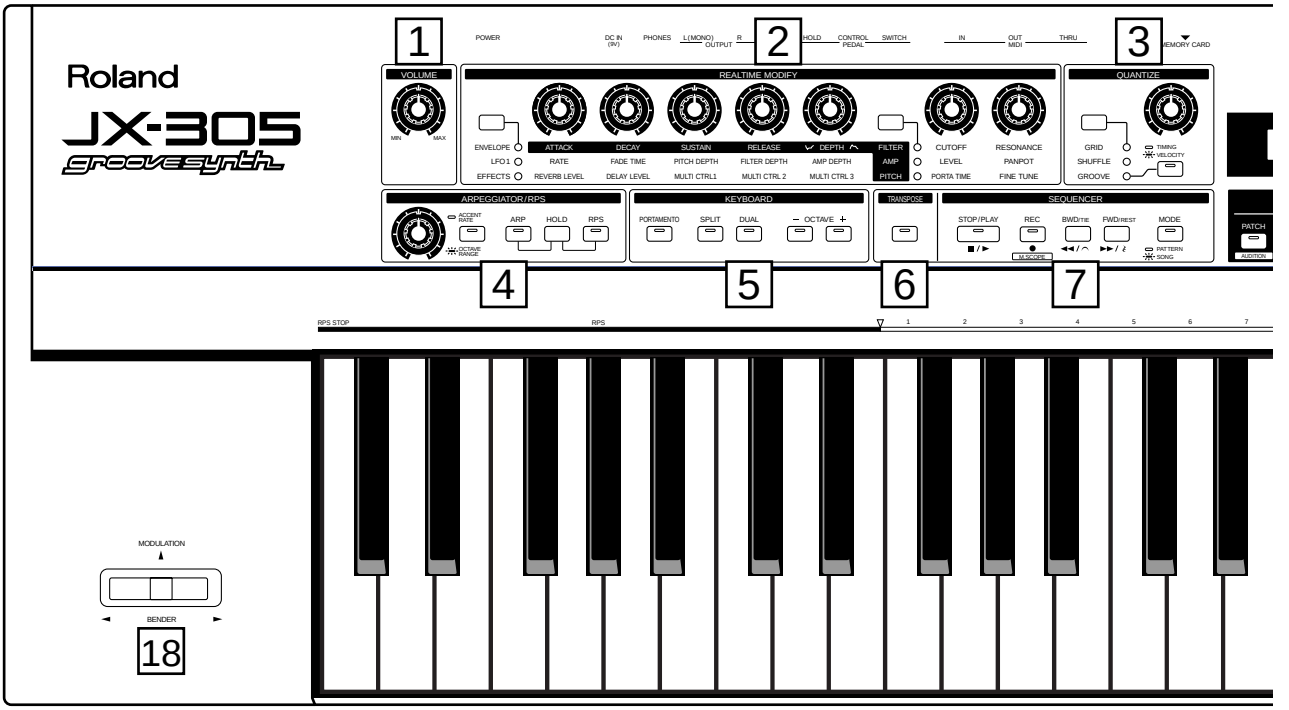
Los sonidos, frases y patrones contenidos en este producto son grabaciones sonoras protegidas por el copyright. Roland otorga a los compradores el permiso para utilizar las grabaciones sonoras contenidas en este producto para la creación y grabación de obras musicales originales; teniendo en cuenta de todas formas que las grabaciones contenidas en este producto no pueden ser muestreadas, cargadas o regrabadas, totalmente o en parte, para cualquier otro propósito, incluyendo, pero no limitado a, la transmisión de todas o parte de las grabaciones via internet u otros medios de transmisión digitales o analógicos, y/o la fabricación, para venta o no, de cualquier colección de sonidos muestreados, frases o patrones en CD-ROM u otros medios equivalentes.

Las grabaciones sonoras de este producto son obras originales de Roland Corporation. Roland no se hace responsable de la utilización de las grabaciones contenidas en este producto, y no asume ninguna responsabilidad sobre las infracciones del copyright por parte de terceros que puedan surgir del uso de los sonidos, frases y patrones de este producto.

Importante

Observe los siguientes puntos cuando utilice el JX-305.
Varios tipos de datos necesarios para el funcionamiento del JX-305 se guardan en la memoria interna. Si se apaga el equipo mientras se están escribiendo los datos en la memoria, la escritura no se completará correctamente, y el funcionamiente subsiguiente puede verse afectado.
Cuando aparezca esta pantalla, nunca apague el equipo o retire la tarjeta de memoria.

Paneles frontal y posterior



Panel frontal

1 Mando VOLUME

Controla el volumen global del JX-305.

2 Sección REALTIME MODIFY

Aquí puede hacer los ajustes de los parámetros del sonido (p. 54) y los efectos (p. 101). Además, en la página del Mezclador de partes puede definir varios ajustes para cada parte (p. 33).

3 Sección QUANTIZE

Modifica el aire del patrón (p. 40).

4 Sección ARPEGGIATOR/RPS

Aquí puede hacer los ajustes del arpegiador (p. 24) y el RPS (p. 48).

5 Sección KEYBOARD

Aquí puede hacer los ajustes que afectan a las notas tocadas en el teclado, como Key Mode (p. 18), Octave Shift (p. 21), y Portamento (p. 21).

6 Botón TRANSPOSE

Pulse este botón para hacer una transposición (p. 32).

7 Sección SEQUENCER

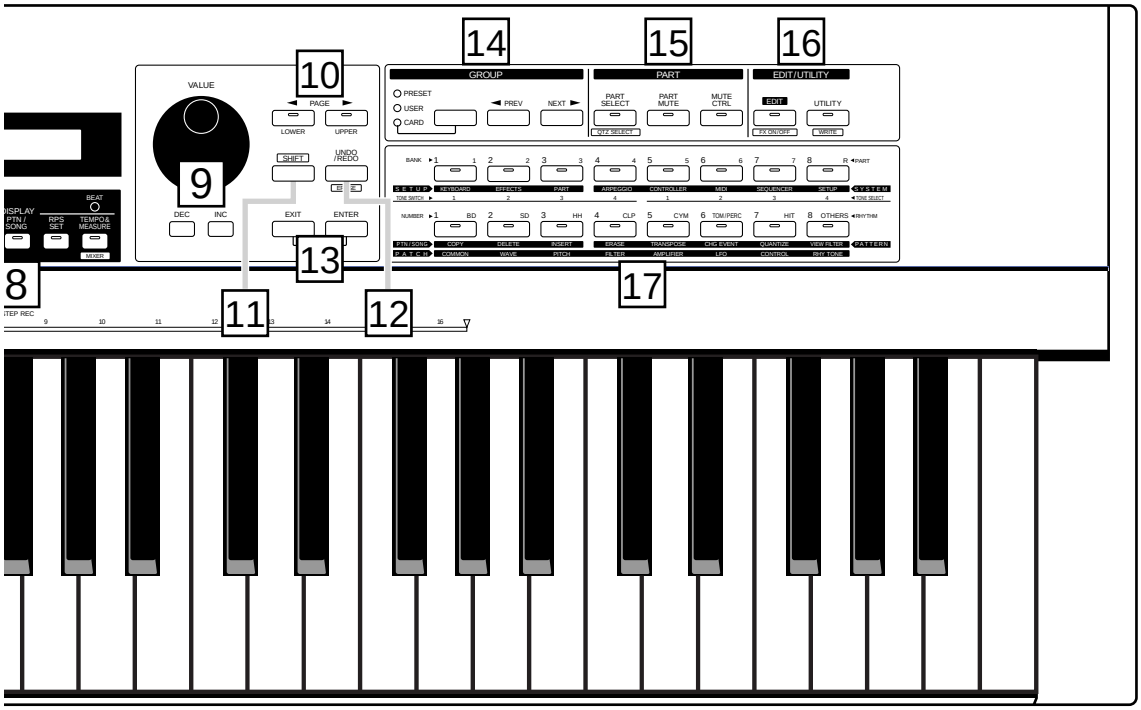
Aquí se encuentran los botones relacionados con la reproducción (p. 30) y la grabación (p. 125).

8 Sección DISPLAY

Los parámetros que quiera modificar utilizando [INC] [DEC] o el dial [VALUE] aparecen en la pantalla

9 Botones INC/DEC (Increment/Decrement)
Dial VALUE

Se utilizan para modificar el valor de un parámetro (p. 16).



10 Botones PAGE</PAGE>

Use estos botones para cambiar entre los niveles de las distintas páginas de ajustes. En las páginas en las que está asignando un nombre, estos botones mueven el cursor.

11 Botón SHIFT

Este botón se utiliza conjuntamente con otros botones.

12 Botón UNDO/REDO

Pulse este botón para cancelar la operación anterior (p. 17).

13 Botones ENTER/EXIT

Use estos botones para ejecutar / cancelar una operación, o para salir de una página de ajustes.

14 Sección GROUP

Aquí puede seleccionar el grupo de sonidos o patrones (p. 18, 30).

15 Sección PART

Pulse estos botones cuando quiera usar los botones 1-8 para seleccionar o enmudecer partes (p. 18, 32).

16 Sección EDIT/UTILITY

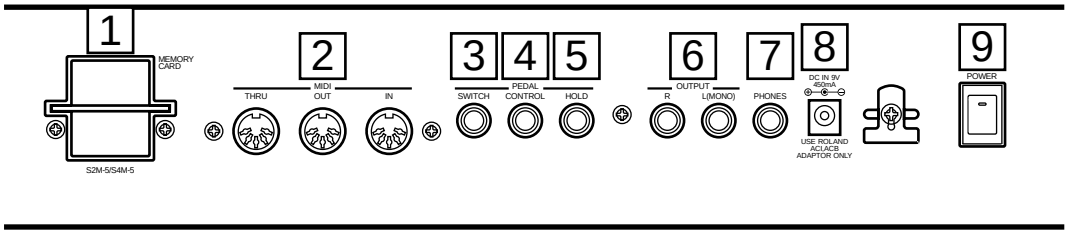
Pulse estos botones cuando quiera editar un sonido o patrón, o guardar o inicializar un patrón.

17 Botones 1–8

Use estos botones para seleccionar el banco y el número de un patch o un patrón (p. 18), para seleccionar partes o grupos de percusión, o para activar / desactivar el enmudecimiento (p. 32). Cuando está editando, estos botones se utilizan para seleccionar parámetros.

18 Palanca de Pitch Bend/Palanca de Modulación

Esta palanca le permite modificar la afinación o aplicar vibrato. Dependiendo de los ajustes, también se puede utilizar para controlar parámetros específicos (p. 22, 47).



Panel posterior

1 Ranura para la TARJETA DE MEMORIA

Aquí se puede instalar una tarjeta de memoria opcional (SmartMedia) (p. 159).

2 Conectores MIDI IN / OUT / THRU

Aquí se pueden conectar dispositivos MIDI externos (p. 171). Use cables MIDI (vendidos separadamente) para hacer las conexiones.

3 Jack SWITCH PEDAL

Aquí se puede conectar un conmutador de pedal (vendido separadamente). El pedal se puede utilizar para aplicar varios efectos (p. 46).

4 Jack CONTROL PEDAL

Aquí se puede conectar un pedal de expresión (vendido por separado). El pedal se puede utilizar para ajustar el volumen o cambiar el sonido en varias formas (p. 23).

5 Jack HOLD PEDAL

Puede conectar un conmutador de pedal aquí. El pedal se puede utilizar para mantener las notas (p. 23).

6 Jacks de SALIDA (L (MONO), R)

A estos jacks se puede conectar un amplificador o mezclador. Si la salida es en mono, haga las conexiones con el jack L (Referencia Rápida, p. 3).

7 Jack de AURICULARES

Acepta la conexión de auriculares. Las señales de audio continuarán saliendo por los jacks de salida incluso si hay auriculares conectados (Referencia Rápida, p. 3).

8 Jack DC IN

Conecte aquí el adaptador de CA incluido (Referencia Rápida, p. 3).

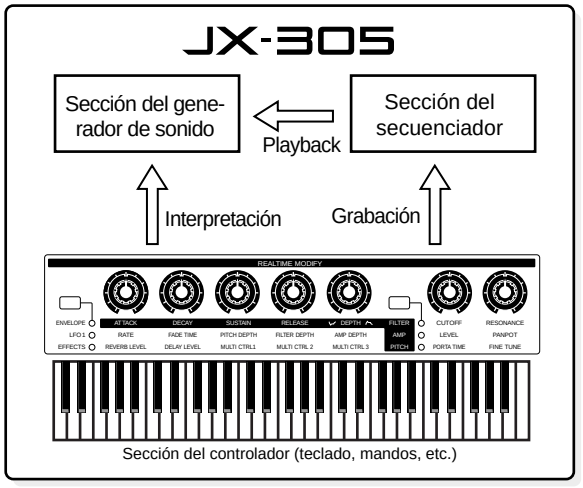
9 Conmutador POWER

Este mando activa / desactiva el equipo (Referéncia Rápida, p. 5).

Capítulo 1. Vista general del JX-305

La Referencia Rápida proporciona una breve explicación de la organización interna del JX-305, pero este capítulo contiene una explicación más detallada de las secciones básicas: la sección del controlador, la sección del generador de sonidos, y la sección del secuenciador.

Cómo se organiza el JX-305



Interpretación y funcionamiento — Controlador

Los controladores se refieren colectivamente al teclado, los mandos del panel, la palanca de pitch bend y al pedal conectado al panel posterior. Usando estos controladores puede tocar sonidos o modificarlos.

Grabar su interpretación — Secuenciador

El secuenciador puede grabar la interpretación y las operaciones de los controladores (movimiento de los mandos) como mensajes MIDI, y puede reproducir los mensajes MIDI grabados. Los mensajes MIDI que han sido grabados por el secuenciador también se pueden transmitir por el conector MIDI OUT, y utilizados para controlar dispositivos MIDI externos.

Producir el sonido — Generador de sonido

Esta es la sección que produce el sonido. El generador de sonido produce el sonido como respuesta a los datos recibidos de los controladores y el secuenciador del JX-305. También puede producirse por mensajes MIDI que lleguen de dispositivos externos

Cómo se organiza el generador de sonidos

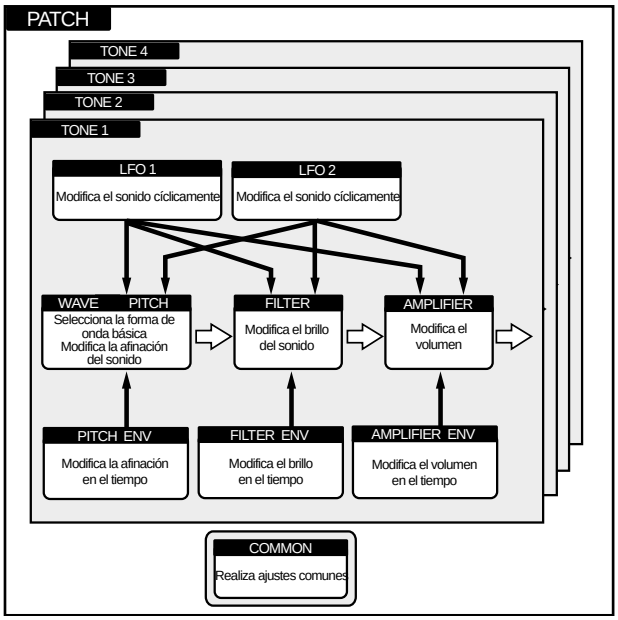
La menor unidad de sonido — Tones

Los Tones son la unidad de sonido más pequeña utilizada por el JX-305. Aunque es posible crear un sonido utilizando un sólo tone, los sonidos que tocará normalmente con el JX-305 son los “Patches,” que consisten en uno o más Tones.

Los sonidos que toca—Patches

Los patches son la unidad de sonido que usará normalmente. Cada patch consiste en hasta cuatro tones.

Los tones y patches se organizan como sigue:

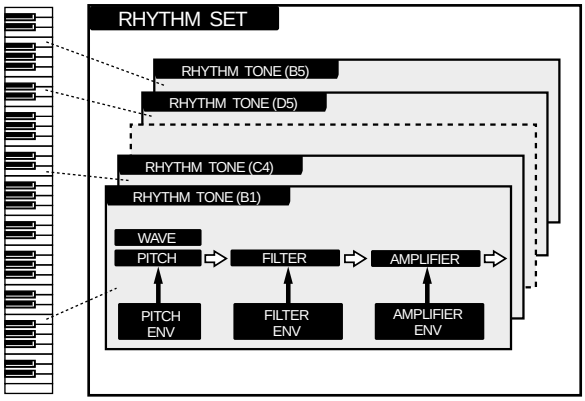


* *La forma en que se combinan los cuatro tones determinará como sonarán. Ésto se determina con el parámetro Structure Type.*

☞ **“Ajustes comunes a todo el patch (Common)” (p. 77)**

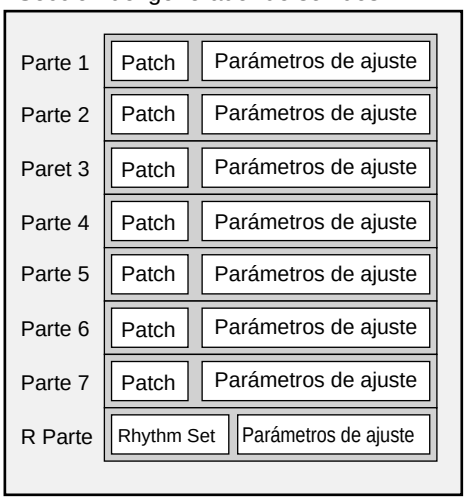
Tocar instrumentos de percusión — Grupos de percusión

Un grupo de varios instrumentos de percusión (tones de percusión) se conoce como Grupo de percusión. Se puede asignar un tone de percusión a cada tecla, permitiéndole utilizar un gran número de tones de percusión a la vez.



Asignar instrumentos al conjunto — Partes

Puede imaginarse las “Partes” como ranuras donde se colocan los patches. También puede pensarse que son un poco como músicos. Puede seleccionar un patch (instrumento) para cada parte (músico), y tocar varias partes a la vez. El JX-305 tiene ocho partes para la reproducción de patrones, y puede ajustar el volumen, la panoramización, etc. para cada parte.



Partes 1–7

Para cada una de estas partes, puede seleccionar un patch y tocar instrumentos melódicos, bajos o de acordes. Como también es posible seleccionar tones de percusión individuales, también puede usar una de estas partes como parte de percusión auxiliar.

Parte de percusión

Para esta parte, puede seleccionar un grupo de percusión y tocar sonidos de instrumentos de percusión.

Acerca de la polifonía simultánea

El JX-305 puede tocar hasta 64 notas simultáneamente. Si los datos musicales que llegan necesitan más de 64 notas simultáneas, algunas notas se desecharán. Cuando utilice patches con un tiempo de disparo largo o cuando utilice RPS, tenga cuidado de no exceder la polifonía simultánea máxima. El número de notas que pueden sonar de hecho depende no sólo del número de notas que se tocan, sino también del número de tones usado por cada patch.

Por ejemplo, si está tocando un patch que utiliza cuatro tones, el patch “gastará” cuatro veces el número de notas que está tocando.

Si quiere saber más sobre los ajustes de polifonía...

- **El parámetro Voice Priority se puede ajustar para cada patch para especificar como se desecharán las notas cuando se exceda la polifonía máxima.**

☞ **“Ajustes comunes a todo el patch (Common)” (p. 77)**

- **El parámetro Voice Reserve se puede ajustar para especificar el número mínimo de notas que se reservan para cada parte.**

☞ **“Especificar el número de notas para cada parte (Voice Reserve)” (p. 169)**

Cómo se organiza el secuenciador

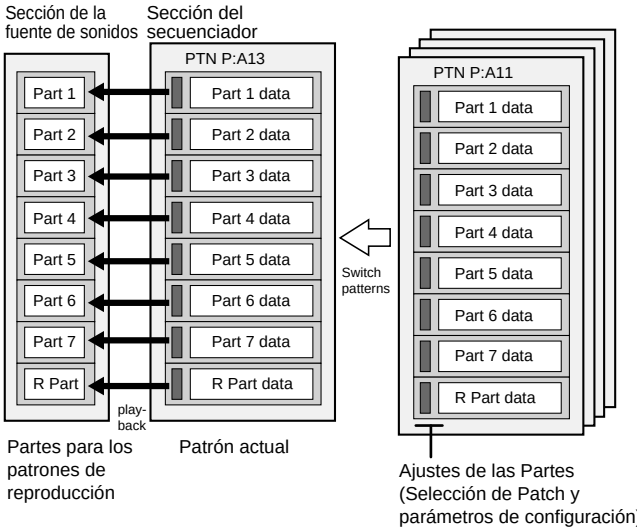
El secuenciador graba su interpretación y las operaciones de los controles como datos musicales. Reproducir el secuenciador causará que los datos musicales grabados se envíen al generador de sonidos, haciendo que produzca sonido. En otras palabras, el secuenciador toca el instrumento en lugar del músico.

En el sentido que graba y reproduce una interpretación, un secuenciador es similar a un grabador de cintas. De todas formas, tiene unas ventajas exclusivas: se puede modificar el tempo sin variar la afinación, no hay pérdida de calidad sin importar el número de veces que reproduce algo, y se pueden hacer ediciones extremadamente detalladas.

Datos musicales reproducidos por el secuenciador — Patrones

Los patrones son datos musicales de varios géneros que el secuenciador reproducirá, y se pueden seleccionar incluso durante su reproducción. Los datos de cada patrón se dividen en partes, y puede grabar o reproducir cada parte separadamente, o modificar los datos musicales en cada parte. Para cada patrón, puede especificar el patch, el volumen y los efectos que se utilizarán en cada parte.

Puede guardar los datos en el estado más apropiado, y cambiar los ajustes de forma global simplemente cambiando el patrón. Estos ajustes se pueden usar también cuando toca el teclado directamente.

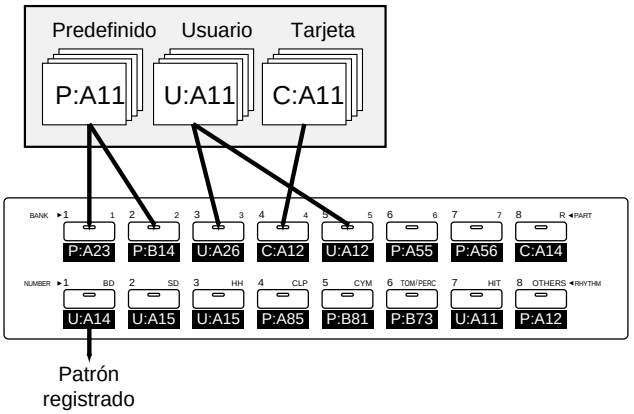


Hay dos tipos de patrones: "Patrones predeterminados" que ya están integrados en el JX-305, y "Patrones del Usuario" que contienen los patrones que crea.

Agrupar los patrones más usados — Grupos de patrones

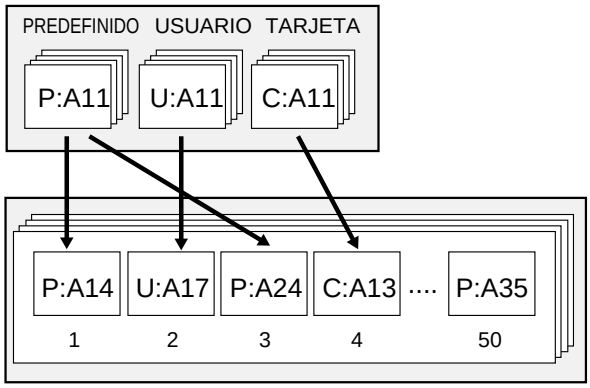
Un grupo de patrones le permite agrupar los patrones usados frecuentemente de forma que pueda acceder a ellos instantáneamente. Se pueden registrar dieciséis patrones en cada grupo de patrones.

Ejemplo de grupo de patrones



Colocar los patrones en orden — Canciones

Una ordenación secuencial de dos o más patrones se conoce como "canción". Cuando reproduzca una canción, los patrones de ésta se reproducirán en sucesión. Una canción puede contener hasta 50 patrones.



Acerca de la memoria

"Memoria" se refiere al lugar donde se guardan los ajustes de patch y los datos musicales para patrones y otros. La memoria del JX-305 se divide en tres áreas: Memoria del sistema, Memoria del Usuario y Memoria predeterminada. Hay también una "área temporal" en la memoria, en la cual se colocan los datos cuando selecciona un patch o patrón, los datos en el área temporal son los que está tocando o editando actualmente.

Memoria para los ajustes que afectan todo el JX-305 — Memoria de sistema

La memoria del sistema contiene los ajustes para los parámetros del sistema que configuran el JX-305. Éstos incluyen los parámetros que determinan el funcionamiento global del generador de sonidos o del secuenciador, y ajustes relacionados con MIDI.

Memoria reutilizable — Memoria del usuario

El contenido de la memoria del usuario se puede sobreescribir, y se utiliza para guardar los ajustes o datos musicales que ha creado. La memoria del usuario puede guardar 256 patches, 200 patrones, 50 canciones, 60 grupos RPS, y 30 grupos de patrones.

* *Con los ajustes de fábrica, los patches del usuario y los patrones del usuario tienen el mismo contenido que la memoria predeterminada.*

Memoria no reutilizable — Memoria predeterminada

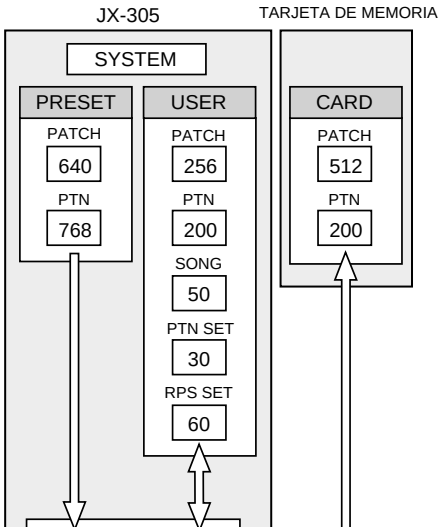
El contenido de la memoria predeterminada no se puede reescribir. La memoria predeterminada contiene 640 patches y 768 patrones.

Memoria temporal — El área temporal (Patrones temporales)

Cuando toque un sonido o seleccione un patch para editarlo, el patch seleccionado se lleva a una posición conocida como “área temporal”.
Cuando edita o graba un patrón, el contenido del patrón se copia automáticamente al TMP (patrón temporal), y sus operaciones afectarán a estos datos.

Tarjeta de memoria

Se puede utilizar una tarjeta de memoria opcional para guardar hasta 512 patches del usuario y 20 patrones del usuario, como en la memoria del usuario del JX-305.



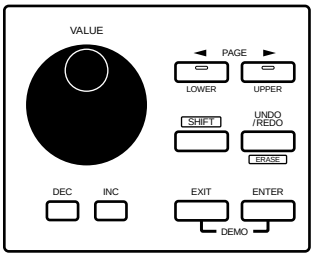
* *Los datos en la memoria se guardarán incluso si se desactiva el equipo, y se puede acceder a ellos en cualquier momento. De todas formas, los datos en el área temporal de la memoria se perderán cuando se desactive el equipo.*
Cuando modifique los ajustes de un patch o el contenido de un patrón, de hecho está modificando los datos que se han llevado al área temporal o al patrón temporal. (En otras palabras, no está modificando directamente los datos de la memoria). Si quiere guardar los cambios que ha hecho a los patches o patrones, debe grabar los datos en un patch o patrón del usuario.

☞ **“Guardar los patches que ha creado (Patch Write)” (p. 82)**
☞ **“Guardar patrones modificados (Pattern Write)” (p. 36)**

Funcionamiento básico

Modificar un valor

Para seleccionar un patch o patrón, o para modificar el valor de un parámentro, use el dial VALUE o los botones INC / DEC.



Botones INC/DEC

Para aumentar un valor, pulse [INC]. Para reducir un valor, pulse [DEC].
Si continúa pulsando el botón, el valor continuará cambiando.
Si pulsa un botón mientras mantiene pulsado el otro, el valor cambiará rápidamente.
Si mantiene pulsado [SHIFT] y pulsa un botón, el valor cambiará en pasos más grandes.

Dial VALUE

Para aumentar un valor, gire el dial [VALUE] en sentido horario. Para reducir el valor, gire el dial [VALUE] en sentido antihorario.
Si mantiene pulsado [SHIFT] mientras gira el dial [VALUE], el valor cambiará en pasos más grandes.

Cancelar la operación previa (Undo/Redo)

La función que le permite devolver el valor de un parámetro modificado o datos musicales editados a su estado previo se llama Undo (Deshacer). La función que devuelve el valor del parámetro o los datos musicales editados desde su estado "Deshecho" a su estado editado se llama Redo (Rehacer).

El JX-305 le permite utilizar deshacer/rehacer para las siguientes operaciones. Ésto es útil cuando quiera cancelar un cambio o comparar los datos editados con los originales.

Edición de patrones ☞ "Editar los datos musicales de una parte específica (Pattern Edit)" (p. 138)

Edición de canciones ☞ "Editar Canciones (Song Edit)" (p. 155)

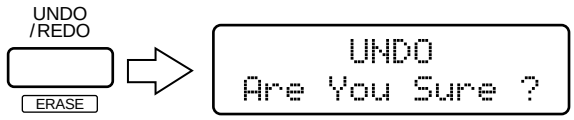
Grabación de patrones ☞ "Grabar patrones" (p. 125)

Grabación de canciones ☞ "Grabar canciones" (p. 155)

1. Compruebe que se muestra la página de la canción o patrón seleccionado.

2. Pulse [UNDO/REDO].

Aparecerá la siguiente pantalla.



3. Pulse [ENTER] y los cambios se "desharán", devolviendo los valores a su estado original.

4. Pulse [UNDO/REDO] una vez más.

Aparecerá la siguiente pantalla.

5. Pulse [ENTER] y los cambios se "reharán", volviendo a su estado editado.

* *La operación Deshacer/Rehacer se debe efectuar inmediatamente después de modificar los datos. Una vez haya grabado el patrón modificado, la operación deshacer/rehacer no estará disponible. Además, si utiliza una función diferente para hacer otro cambio a los datos, no será posible deshacer/rehacer el primer cambio.*

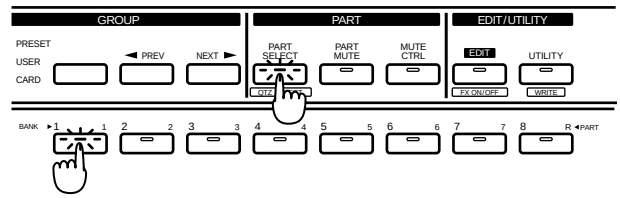
Cuando ejecute una operación que modifique una gran cantidad de datos, como durante la edición de patrones, la función Undo puede no estar disponible.

Seleccionar un patch

El JX-305 contiene un total de 640 patches distintos. Especificando el grupo, banco y número, puede seleccionar el patch deseado y tocarlo en el teclado.

1. Pulse [PART SELECT].
El indicador se iluminará.

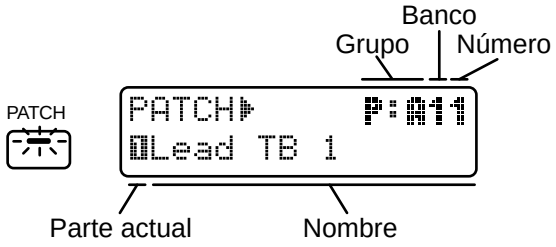
2. Use PART [1]–[R] para seleccionar la parte que quiere tocar en el teclado.



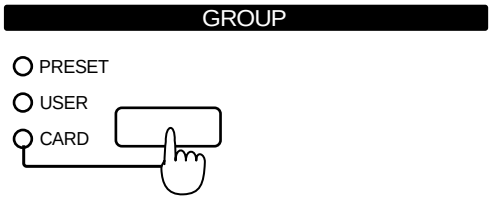
La parte seleccionada actualmente se conoce como "parte actual".
Si la parte actual es una parte 1-7 puede seleccionar patches. Si la parte actual es la parte de percusión, puede escoger grupos de percusión.

☞ **"Tocar un grupo de percusión" (p. 28)**

3. Pulse [PATCH] en la sección DISPLAY.
El indicador se ilumina, y la pantalla mostrará el grupo, banco, número y nombre del patch (grupo de percusión) seleccionado actualmente.



4. Pulse [PRESET/USER/ CARD] en la sección GROUP para seleccionar el grupo.
Los grupos de patches se organizan de la siguiente forma.
PRESET-> P: A–J (Grupo predeterminado)
USER-> U: A–D (Grupo del Usuario)
CARD-> C: A–H (Grupo en tarjeta)



** El grupo en tarjeta no se puede seleccionar a menos que se haya insertado una tarjeta de memoria opcional.*

☞ **"Usar tarjetas de memoria" (p. 159)**

5. Use [< PREV] [NEXT >] en la sección GROUP para seleccionar el grupo (A–J, A–D, A–H).

6. Pulse [PART SELECT] otra vez.
El indicador [PART SELECT] se apaga, y ahora puede usar los botones BANK y NUMBER [1]–[8] para seleccionar un patch.

7. Use BANK [1]–[8] para seleccionar un banco

8. Use NUMBER [1]–[8] para seleccionar un número
Toque el teclado y oirá el patch seleccionado.

** Si los indicadores [PART SELECT] o [PART MUTE] de la sección PART están iluminados, los pasos 7 y 8 no son posibles. En este caso, pulse [PART SELECT] o [PART MUTE] para apagar los indicadores.*

** También puede seleccionar patches usando [INC] [DEC] o el dial [VALUE] en lugar de especificando grupo / banco / número.*

Para ver la lista de patches disponibles...
☞ **"Lista de patches predeterminados" (p. 190)**

Tocar dos patches desde el teclado (Key Mode)

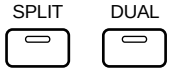
El JX-305 permite estratificar dos patches, o tocar patches distintos con las manos derecha e izquierda. Esta función se llama Key Mode.
El ajuste Key Mode se puede guardar como parte de cada patrón.

☞ **"Guardar patrones modificados (Pattern Write)" (p. 36)**

Tocar un patch en todo el teclado (Single)

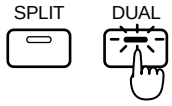
Éste es el estado con el que tocará normalmente el teclado.

1. Asegúrese que los indicadores [DUAL] y [SPLIT] de la sección KEYBOARD están apagados.
Si cualquiera de los indicadores está iluminado, pulse el botón y el indicador se apagará.

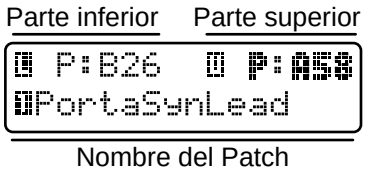


Estratificar dos patches (Dual)

1. **Pulse [PATCH] en la sección DISPLAY.**
   El indicador parpadea.
2. **Pulse [DUAL] en la sección KEYBOARD.**
   El indicador parpadea.

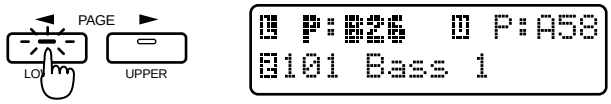


Cuando seleccione Dual, aparecerá la siguiente pantalla. La parte de la derecha de la fila superior se llama “parte superior”, y la parte de la izquierda de la fila superior se conoce como “parte inferior”.

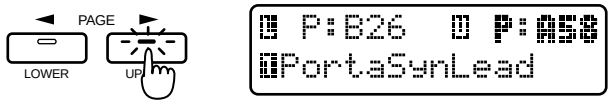


Cuando toque el teclado, los patches de la parte inferior y la parte superior sonarán simultáneamente. Después, pruebe de cambiar el patch de cada parte.

3. **Pulse [LOWER].**
   El indicador se ilumina. El grupo, banco y número de la parte inferior se muestran en negrita. La línea inferior de la pantalla mostrará el nombre del patch seleccionado actualmente para la parte inferior.



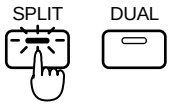
4. **Seleccione un patch.**
   El patch de la parte inferior cambia.
5. **Pulse [UPPER].**
   El indicador se enciende. Se muestran grupo, banco y número en negrita. La línea inferior de la pantalla mostrará el nombre del patch seleccionado actualmente para la parte superior.



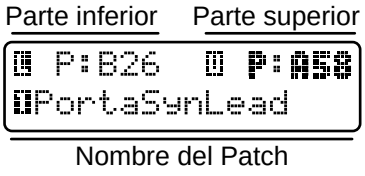
6. **Seleccione un patch.**
   El patch de la parte superior cambia.
7. **Para volver al estado normal (Single), pulse [DUAL] de nuevo para apagar el indicador.**

Tocar dos patches distintos con las manos derecha e izquierda (Split)

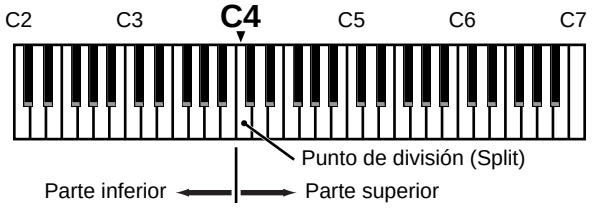
1. **Pulse [PATCH] en la sección DISPLAY.**
   El indicador se ilumina.
2. **Pulse [SPLIT] en la sección KEYBOARD.**
   El indicador parpadea.



Cuando seleccione Split, aparecerá la siguiente pantalla. La parte de la derecha de la fila superior se conoce como “parte superior”, y la parte de la izquierda de la fila superior se conoce como “parte inferior”.

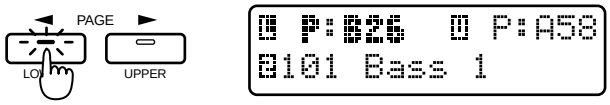


En el modo Split, el teclado se divide en dos áreas. Tocando el área izquierda sonará el patch de la parte inferior, y tocando el área derecha, sonará el patch de la parte superior. La nota por la que se divide el teclado entre derecha e izquierda se llama Split Point (Punto de división). Por ejemplo, si el punto de división es Do4, el teclado se dividirá como se muestra a continuación. El punto de división se incluye en la parte superior.



Aquí se explica como cambiar el patch de cada parte:

3. **Pulse [LOWER].**
   El indicador se ilumina. Se muestran el grupo, banco y número del patch de la parte inferior en caracteres en negrita. La línea inferior de la pantalla mostrará el nombre del patch seleccionado actualmente para la parte inferior.



4. **Seleccione un patch.**
   El patch de la parte inferior cambiará.

5. Pulse [UPPER].
El indicador se ilumina. El grupo, banco y número del patch de la parte superior se muestran en negrita. La línea de la parte inferior de la pantalla mostrará el nombre del patch seleccionado actualmente para la parte superior.

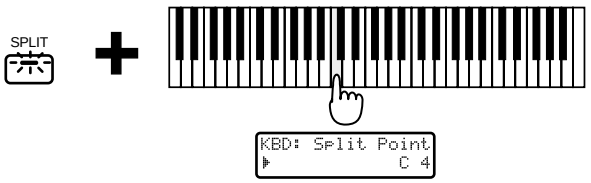
6. Seleccione un patch.
El patch de la parte superior cambiará.

7. Para volver al modo normal (Single), pulse [SPLIT] de nuevo para apagar el indicador.

Cambiar el punto de división

El punto de división se puede cambiar libremente.

1. Mantenga pulsado [SPLIT] y pulse la tecla que quiera establecer como punto de división.

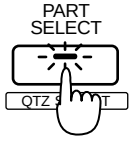


Seleccionar las partes Superior/Inferior

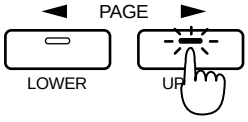
Los modos de teclado distintos de Single utilizan dos partes (la parte Superior y la parte Inferior). Puede seleccionar cual de las ocho partes se utilizará como parte superior, y cual se usará para la parte inferior.

* *Cuando Key Mode esté ajustado a Single, el teclado tocará la parte superior.*

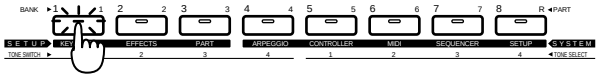
1. Pulse [PART SELECT].
El indicador se ilumina.



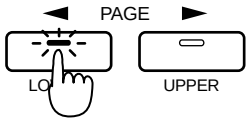
2. Pulse [UPPER].
El indicador del botón PART de la parte seleccionada como parte superior se iluminará.



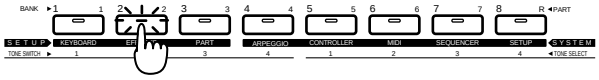
3. Pulse PART [1]–[R] para seleccionar la parte que quiera asignar a la parte superior.



4. Pulse [LOWER].
El indicador del botón PART de la parte seleccionada como parte inferior se iluminará.

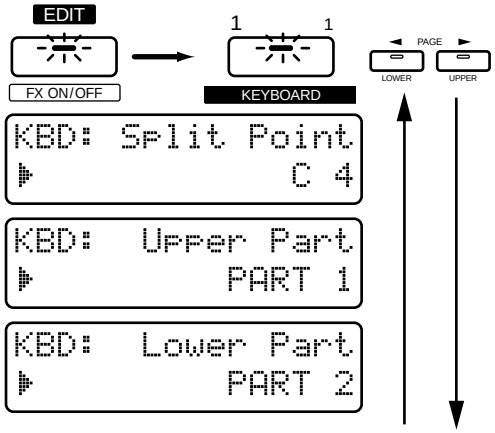


5. Pulse PART [1]–[R] para seleccionar la parte que quiera asignar a la parte inferior.



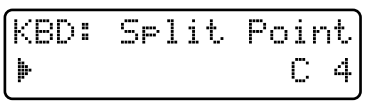
* *Si asigna la misma parte a la parte superior y la inferior, no será posible escoger los patches independientemente.*

Modificar los ajustes de Key Mode en las páginas de edición



1. Pulse [EDIT].
El indicador se ilumina, y aparece la página Edit.

2. Pulse BANK [1] (KEYBOARD).
La pantalla mostrará la página de ajustes del punto de división.



3. Use [INC] [DEC] o el dial [VALUE] para ajustar el valor.
Valores posibles: Do1–Sol9

** Los ajustes de Split Point no están afectados por Octave Shift. Por ejemplo, la tecla Do intermedia será siempre "C4" independientemente del ajuste Octave Shift.*

4. Pulse PAGE [>] para seleccionar la página de ajustes de la parte superior.

5. Use [INC] [DEC] o el dial [VALUE] para seleccionar la parte superior.
Valores posibles: PART 1–7, PART R

6. Pulse PAGE [>] de nuevo para seleccionar la página de ajustes de la parte inferior.

7. Use [INC] [DEC] o el dial [VALUE] para seleccionar la parte inferior.
Valores posibles: PART 1–7, PART R

8. Pulse [EXIT] para volver a la pantalla normal.

Cambiar la afinación del sonido de forma gradual (Portamento)

Portamento es una función que cambia la afinación de una nota a la siguiente de forma gradual. Es especialmente efectivo cuando toque líneas de notas simples.

Activar/Desactivar Portamento

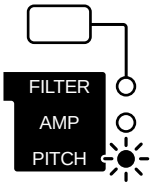
1. Pulse [PORTAMENTO] en la sección KEYBOARD.
El indicador se ilumina, y portamento se activará.

2. Cada vez que pulse [PORTAMENTO], la función se activará o desactivará.

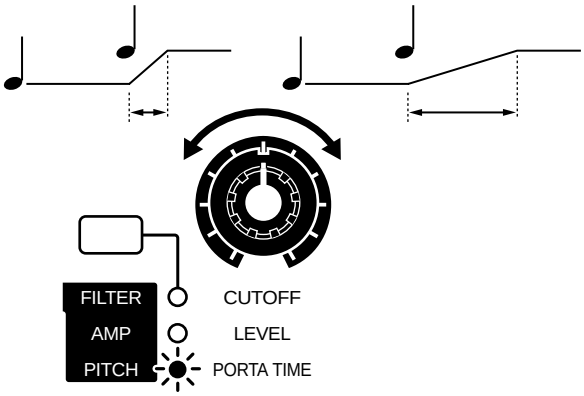
Cambiar el tiempo con el que cambia la afinación (Portamento Time)

Puede cambiar la velocidad con que cambiará la afinación cuando utilice portamento.

1. Pulse [FILTER/AMP/PITCH] varias veces en la sección REALTIME MODIFY, hasta que el indicador PITCH se encienda.



2. Gire el mando [PORTA TIME] para ajustar el valor del tiempo de portamento.
Valores posibles: 0–127
Girando el mando en sentido horario se alargará el tiempo con el que cambiará la afinación hasta la de la siguiente nota. Girando el mando en sentido antihorario se reducirá el tiempo.



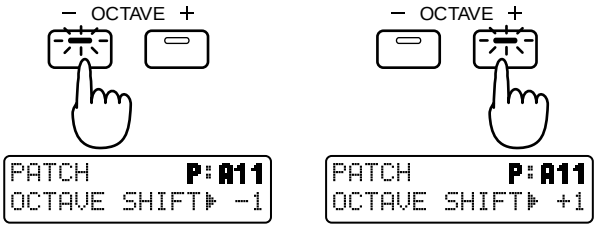
Los ajustes de Portamento se pueden guardar como parte del patch.

☞ **"Guardar los patches que ha creado (Patch Write)" (p. 82)**

Tocar notas fuera del rango del teclado (Octave Shift)

Octave Shift es una función que cambia el rango del teclado en pasos de una octava (máximo +/- 3 octavas).
Por ejemplo, las notas bajas se pueden tocar fácilmente con la mano derecha si antes utiliza Octave Shift para bajar el rango una o dos octavas.

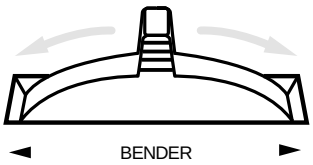
1. Pulse OCTAVE [-] [+], en la sección KEYBOARD.
El rango se modificará en la dirección -/+, y el indicador del botón se iluminará.



Cada vez que pulse OCTAVE [+], el rango se elevará una octava.
Cada vez que pulse OCTAVE [-], el rango bajará una octava.
Cuando pulse un botón OCTAVE, la pantalla mostrará el ajuste actual.

Cambiar la afinación (Palanca de Pitch Bend)

Moviendo la palanca de pitch bend (situada a la izauierda del teclado) hacia izquierda o derecha, puede cambiar la afinación del sonido.



Si quiere modificar el rango del cambio de afinación...

☞ **"Ajustar el rango del pitch bend (Bend Range)" (p. 76)**

Partes afectadas por la palanca de pitch bend

La(s) parte(s) afectada(s) por la palanca de pitch bend dependen del modo del teclado.

Single : El efecto se aplicará a la parte actual.

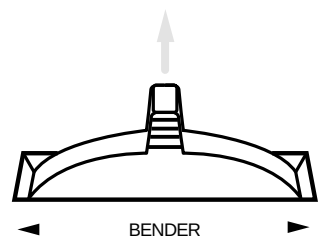
Split: El efecto se aplicará a la parte superior cuando el indicador [UPPER] esté iluminado, y a la parte inferior cuando el indicador [LOWER] esté iluminado.

Dual: Independientemente de la selección [UPPER]-[LOWER], el efecto se aplicará a ambas partes.

Aplicar modulación al sonido

Utilizar la palanca de modulación

Puede utilizar la palanca de modulación para aplicar cambios al sonido.



Como que el sonido sólo cambiará cuando incline la palanca de modulación alejándola de usted, ésto puede utilizarse para añadir acentos a su interpretación.

Si quiere especificar el parámetro afectado por la palanca de modulación...

☞**"Especificar los parámetros que se modificarán con cada controlador (Control)" (p. 76)**

Utilizar Aftertouch

La presión que se aplica al teclado después de tocar una nota se conoce como "aftertouch." El aftertouch se puede utilizar para aplicar cambios al sonido.

Especificar el parámetro que será afectado cuando se aplique aftertouch...

☞**"Especificar los parámetros que se modificarán con cada controlador (Control)" (p. 76)**

Partes que serán afectadas

La(s) parte(s) afectada(s) por la palanca de modulación o el aftertouch dependerán del modo del teclado.

Single: El efecto se aplicará a la parte actual.

Split: El efecto se aplicará a la parte superior cuando el indicador [UPPER] esté iluminado, y a la parte inferior si el indicador [LOWER] está iluminado.

Dual: Independientemente de la selección [UPPER]-[LOWER], el efecto se aplicará a ambas partes.

Cambiar la dinámica del teclado (Keyboard Velocity)

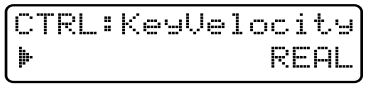
La fuerza con la que toque el teclado se llama "velocidad". La velocidad se puede utilizar para afectar el volumen o la forma en que suena cada nota.

1. Pulse [EDIT].

El indicador se ilumina, y aparece la página de edición en la pantalla.

2. Pulse BANK [5] (CONTROLLER).

Aparecerá la página de ajustes de velocidad.



3. Use [INC] [DEC] o el dial [VALUE] para ajustar el valor.

Valores posibles:

REAL: El valor de la velocidad corresponderá con la fuerza con que toque la nota realmente.

1–127: Se utilizará un valor fijado de la velocidad, sin tener en cuenta la fuerza con que toque la nota.

4. Pulse [EXIT] cuando acabe de hacer los ajustes.

Reaparecerá la pantalla original.

El ajuste de velocidad del teclado ya ha sido hecho.

Sostener las notas que toca (Pedal Hold)

Cuando se conecta un conmutador de pedal al jack Hold Pedal, las notas se pueden aguantar mientras pulsa el pedal. Las nuevas notas se añadirán a las notas que ya están sonando. Ésto tiene la misma función que el pedal Sustain de un piano.

Partes que se aguantarán

La(s) parte(s) que se aguantará(n) dependen del modo del teclado.

Single: Se sostendrá la parte actual.

Split: Se aguantará la parte superior si el indicador [UPPER] está iluminado, y la parte inferior si es el indicador [LOWER] el que está iluminado.

Dual: Se aguantarán ambas partes, sea cual sea la selección [UPPER]-[LOWER].

Si quiere conocer los ajustes del pedal Hold...
☞ **"Especificar como funcionará el pedal" (p. 163)**

Utilizar un pedal para modificar el sonido (Pedal de control)

Si conecta un pedal de expresión al jack del pedal de control, podrá usar el pedal para modificar el volumen y el carácter tonal del sonido.

Partes que se controlarán

La(s) parte(s) que se controlará(n) dependen del modo del teclado.

Single: Se controlará la parte actual.

Split: Se controlará la parte superior si el indicador [UPPER] está iluminado, y la parte inferior si es el indicador [LOWER] el que está iluminado.

Dual: Se controlarán ambas partes, independientemente de la selección [UPPER]-[LOWER].

Ajustes del pedal de control

1. Pulse [EDIT].

El indicador se iluminará y aparecerá la página de edición.

2. Pulse BANK [5] (CONTROLLER).

Aparcerá la página de ajustes CONTROLLER.

3. Pulse PAGE [<] [>] varias veces para seleccionar la página de asignación del pedal de control.

4. Use [INC] [DEC] o el dial [VALUE] para especificar el mensaje MIDI que se transmitirá cuando se pulse el pedal.

Valores posibles:

CC 01–95: Números de controlador 1–95 (excepto 6, 32 y 38)

PITCH BEND UP: Pitch Bend arriba

PITCH BEND DOWN: Pitch Bend abajo

AFTERTOUCH: Aftertouch

5. Pulse de nuevo PAGE [>] para seleccionar la página de polaridad del pedal de control.

6. Use [INC] [DEC] o el dial [VALUE] para ajustar el valor.

Valores posibles: STANDARD, REVERSE

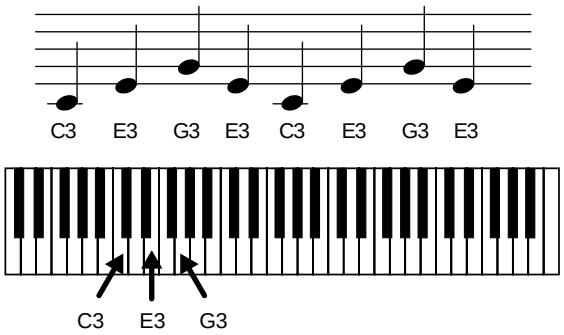
Si está utilizando un pedal con polaridad invertida (o sea, cuando el funcionamiento del pedal es el contrario del esperado), seleccione "REVERSE."

7. Pulse [EXIT] para completar el ajuste.

Reaparecerá la pantalla original.

Pulsar acordes para tocar arpegios (Arpeggiator)

Utilizando el arpegiador, puede producir un arpegio (acorde roto) simplemente manteniendo pulsado el acorde. Por ejemplo, si mantiene pulsado un acorde de Do manyor, se tocará un arpegio Do3, Mi3, Sol3, Mi3, Do3, Mi3, Sol3...
En el caso de:
Estilo de arpeggio: 1/4
Rango de octava: 0



Tocar arpegios

1. **Use [PART SELECT] y PART [1]–[R] para seleccionar la parte utilizada para tocar arpegios.**
2. **Pulse [ARP] en la sección ARPEGGIATOR/RPS.**
   El indicador iluminará y se activará el arpegiador.

3. **Cuando toque el teclado, cualquier acorde que toque sonará como un arpegio.**

* *El tempo del arpegio se sincronizará con el tempo del patrón. Si quiere cambiar la velocidad del arpegio, cambie el tempo del patrón.*

☞ **"Ajustar el Tempo" (p. 31)**

Partes que se pueden usar para arpegios

La(s) parte(s) que formará(n) el arpegio dependen del modo del teclado.

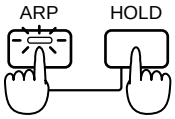
Single: Los arpegios se pueden tocar con la parte actual.

Split: Independientemente de la selección [UPPER]-[LOWER], los arpegios se pueden tocar sólo con la parte inferior.

Dual: Los arpegios se pueden tocar en la parte superior o la inferior, o en ambas. Para más detalles consulte "Seleccionar la parte que tocará el arpegio en modo Dual (Arpeggio Destination)" (p. 26)

Arpeggio Hold (Mantenimento de arpegios)

Si mantiene pulsado [HOLD] y pulsa [ARP], el indicador empezará a parpadear, y el arpegio continuará sonando incluso cuando retire los dedos del teclado. Si toca un acorde diferente mientras se mantiene el arpegio, el arpegio cambiará de acuerdo con ésto.
Para cancelar Arpeggio Hold, mantenga pulsado [HOLD] y pulse [ARP] simultáneamente otra vez.



Además, si conecta un conmutador de pedal (vendido separadamente) al jack de pedal Hold, puede mantener el acorde mientras el pedal esté pulsado.

Crear un patrón de arpegios

Cuando quiera hacer ajustes al arpegiador, antes seleccionará un estilo de arpegio. Cuando seleccione un estilo, se ajustarán los valores óptimos para los cuatro parámetros "Accent Rate," "Motif," "Beat Pattern," y "Shuffle Rate". Puede ajustar los parámetros como Accent Rate y Octave Range para modificar el patrón a su gusto.
Si ésto no es suficiente, puede definir ajustes aún más detallados.

☞ **"Hacer ajustes más detallados" (p. 26)**

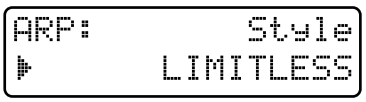
Los ajustes del arpegiador que modifique se pueden guardar como un estilo del usuario.

☞ **"Guardar los ajustes de los arpegios (Arpeggio Write)" (p. 28)**

Cambiar la forma en la que se tocarán los arpegios (Arpeggio Style)

Especifica la forma básica en que se tocarán los arpegios. Seleccione uno de los 53 tipos siguientes.

1. **Mantenga pulsado [ARP] en la sección ARPEGGIATOR/RPS, y use [INC] [DEC] o el dial [VALUE] para seleccionar el estilo.**
   Mientras mantenga pulsado el botón, la pantalla indicará el estilo seleccionado actualmente.

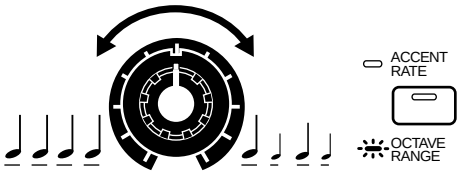


Ajustes disponibles:
1/4: El ritmo se dividirá en notas negras.
1/6: El ritmo se dividirá en tresillos de negra.
1/8: El ritmo se dividirá en corcheas.
1/12: El ritmo se dividirá en tresillos de corchea.
1/16: El ritmo se dividirá en semicorcheas.
1/32: El ritmo se dividirá en fusas.
PORTAMENTO A, B: Un estilo que utiliza el efecto de portamento.
GLISSANDO: Un estilo con glissando.
SEQUENCE A–D: Estilos para patrones secuenciados.
ECHO: Un estilo con eco.
SYNTH BASS, HEAVY SLAP, LIGHT SLAP, WALK BASS: Estilos apropiados para tocar bajos.
RHYTHM GTR 1–5: Estilos para guitarra. Los estilos 2-5 son efectivos cuando se mantienen 3-4 notas.
3 FINGER: Estilo de guitarra a tres dedos.
STRUMMING GTR: Estilo que simula el rasgar las cuerdas de la guitarra. Efectivo cuando se mantienen 5-6 notas.
PIANO BACKING, CLAVI CHORD: Estilos para acompañamiento de instrumentos de teclado.
WALTZ, SWING WALTZ: Estilos en compás 3/4.
REGGAE: Estilo tipo reggae. Efectivo cuando se mantienen 3 notas.
PERCUSSION: Estilo apto para sonidos de instrumentos de percusión.
HARP: El estilo de una arpa.
SHAMISEN: El estilo de un Shamisen.
BOUND BALL: Estilo que sugiere una bola botando.
RANDOM: Estilo en que las notas suenan aleatóriamente.
BOSSANOVA: Estilo con guitarra de bossanova. Mantenga 3–4 notas para unos mejores resultados. Puede aumentar el BPM y utilizarlo como samba.
SALSA: Típico estilo de salsa. Mantenga 3–4 notas para unos mejores resultados.
MAMBO: Típico estilo de mambo. Mantenga 3–4 notas para unos mejores resultados.
LATIN PERCUSION: Estilo de ritmos con instrumentos de percusión latinos como clave, cencerro, palmas, bongo, conga, agogo, etc.
SAMBA: Típico estilo de samba. Utilícelo para patrones de percusión o líneas de bajo.
TANGO: Típico estilo de ritmo de tango. Mantenga pulsada la nota fundamental, la 3ª y la 5ª de una tríada etc. para unos mejores resultados.
HOUSE: Estilo para el acompañamiento de piano. Mantenga 3–4 notas para unos mejores resultados.
LIMITLESS: Los ajustes de todos los parámetros se pueden combinar libremente sin restricción.
USER STYLE 1–10: Los ajustes de arpegio se pueden modificar y guardar en uno de estos estilos del usuario.

Añadir expresión a los arpegios (Accent Rate)

Modificando la fuerza del acento y la longitud de la nota, puede cambiar el sentimiento del aire del arpegio.

1. **Pulse [ACCENT RATE/OCTAVE RANGE] para apagar el indicador.**
2. **Gire el mando [ACCENT RATE] para ajustar la frecuencia del acento.**

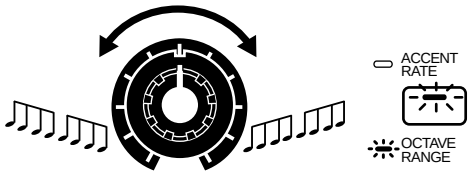


Girando el mando en sentido horario se reforzará el aire. Girando el mando en sentido antihorario se reducirá la cantidad de expresión.

Cambiar la gama de afinación del arpegio (Octave Range)

Puede especificar el rango de afinación en el cual se desarrollará el arpegio, en pasos de una octava.

1. **Pulse [ACCENT RATE/OCTAVE RANGE] para iluminar el indicador del botón.**
2. **Gire el mando [OCTAVE RANGE] para ajustar el rango de octava.**

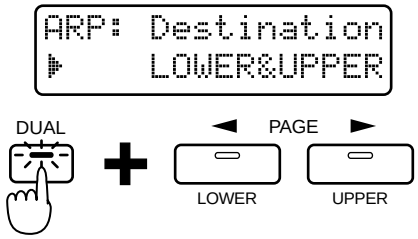


Girar el mando en sentido horario causará que el rango de afinación se extienda hacia arriba. Girar el mando en sentido antihorario, causará que el rango se extienda hacia abajo.

Seleccionar la parte que tocará el arpegio en modo Dual (Arpeggio Destination)

Cuando el modo de teclado (Key Mode) está ajustado a Dual, este ajuste especifica si la parte superior y/o la inferior tocarán los arpegios.

1. **Compruebe que el indicador [ARP] esté iluminado.**
2. **Mantenga pulsado [DUAL] y use [LOWER] [UPPER] para seleccionar la parte de destino.**
   Si pulsa [LOWER] [UPPER] simultáneamente, la parte de destino será "LOWER&UPPER."



Valores posibles:

LOWER&UPPER: Los patches de las partes superior e inferior se estratificarán para tocar el arpegio.

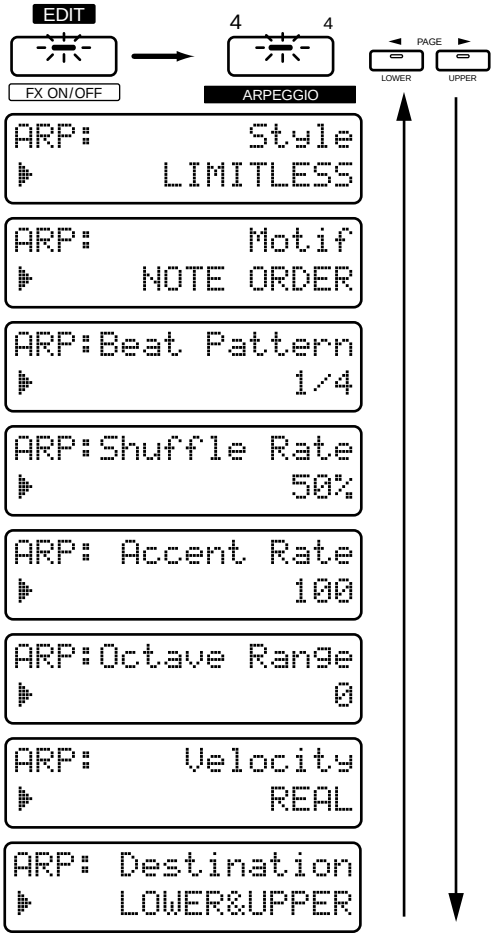
LOWER: Los arpegios se tocarán sólo en la parte inferior. Por ejemplo, ésto le permite tocar acordes en la parte superior y arpegios en la parte inferior.

UPPER: Los arpegios se tocarán sólo en la parte superior.

Definir ajustes más detallados

Normalmente creará el patrón de arpegios ajustando los tres parámetros “Arpeggio Style”, “Accent Rate” y “Octave Range.” De todas formas, modificando los ajustes de parámetros adicionales podrá crear patrones de arpegio incluso más ricos.

1. **Pulse [EDIT].**
   El indicador se ilumina, y aparece la página de edición.
2. **Pulse BANK [4] (ARPEGGIO).**
   Aparecerá la página de ajustes ARPEGGIO.



3. **Use PAGE [<] [>] para seleccionar la página de parámetros y ajustar los parámetros.**
   Para abandonar la página de ajustes, pulse [EXIT].

Estilo (Arpeggio Style)

Ésta es la página de ajustes de "Cambiar la forma en la que se tocarán los arpegios" (p. 25).

Motif

Especifica el orden en que sonarán las notas.

Ajustes disponibles:

SINGLE UP: Las notas que pulse sonarán individualmente, empezando de bajo a alto.

SINGLE DOWN: Las notas que pulse sonarán individualmente, de alto a bajo.

SINGLE UP&DOWN: Las notas que pulse sonarán individualmente, empezando de bajo a alto, y luego vuelven de alto a bajo.

SINGLE RANDOM: Las notas que pulse sonarán individualmente, en orden aleatorio.

DUAL UP: Las notas que pulse sonarán dos a la vez, empezando de bajo a alto.

DUAL DOWN: Las notas que pulse sonarán de dos en dos, empezando de alto a bajo.

DUAL UP&DOWN: Las notas que pulse sonarán de dos en dos, empezando de bajo a alto, y luego de alto a bajo.

DUAL RANDOM: Las notas que pulse sonarán de dos en dos, en un órden aleatorio.

TRIPLE UP: Las notas que pulse sonarán tres a la vez, empezando de bajo a alto.

TRIPLE DOWN: Las notas que pulse sonarán de tres en tres, empezando de alto a bajo.

TRIPLE UP&DOWN: Las notas que pulse sonarán de tres en tres, empezando de bajo a alto, y luego de alto a bajo.

TRIPLE RANDOM: Las notas que pulse sonarán de tres en tres, en un órden aleatorio.

NOTE ORDER: Las notas que pulse sonarán en el orden que las pulse. Pulsando las notas en el orden adecuado puede producir líneas melódicas. Se pueden recordar hasta 128 notas.

GLISSANDO: Cada paso cromático entre las notas más alta y más baja que pulse sonará en sucesión, repitiéndose hacia arriba y hacia abajo. Pulse sólo la nota más baja y la más alta.

CHORD: Todas las notas que pulse sonarán simultáneamente.

BASS+CHORD 1–5: La más baja de las notas que toque sonará, y el resto sonarán como un acorde.

BASS+UP 1–8: La más baja de las notas que toque sonará, y el resto de notas se arpegiarán.

BASS+RND 1–3: Sonará la nota más baja que toque, y el resto sonarán en un orden aleatorio.

TOP+UP 1–6: La más alta de las notas que toque sonará, y el resto de las notas se arpegiarán.

BASS+UP+TOP: Sonarán las notas más alta y más baja que toque, el resto se arpegiarán.

* *Los parámetros que se pueden ajustar dependen del estilo de arpegio seleccionado actualmente.*

Tiempo de patrón (Beat Pattern)

Permite seleccionar el tiempo del patrón. Afectará la posición del acento y la longitud de la nota, haciendo que cambie el ritmo.

Rango : 1/4, 1/6, 1/8, 1/12, 1/16 1–3, 1/32 1–3, PORTA-A 1–11, PORTA-B 1–15, SEQ-A 1–7, SEQ-B 1–5, SEQ-C 1, 2, SEQ-D 1–8, ECHO 1–3, MUTE 1–16, STRUM 1–8, REGGAE 1, 2, REF 1, 2, PERC 1–4, WALKBS, HARP, BOUND, RANDOM, BOSSA NOVA, SALSA 1–4, MAMBO 1–2, CLAVE, REV CLA, GUILO, AGOGO, SAMBA, TANGO 1–4, HOUSE 1, 2

Si se selecciona "PORTA-A 1–11, PORTA-B 1–15" como tiempo de patrón, el parámetro de patch Portamento time (p. 78) controlará la velocidad del portamento. Ajuste el tiempo de portamento según sea necesario para el tempo de reproducción . (No es necesario activar portamento).

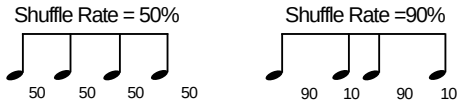
* *Los parámetros que se pueden ajustar dependen del estilo de arpegio seleccionado actualmente.*

Frecuencia de mezcla (Shuffle Rate)

Este ajuste le permite modificar el tiempo de las notas para mezclar ritmos.

Valores posibles: 50–90 (%)

Con un ajuste del 50%, las notas sonarán igualmente espaciadas. A medida que el valor aumenta, las notas se hacen más "vivas" como si fuesen notas con punto.



* *Si el ajuste de tiempo de patrón "1/4", no se aplicará la mezcla aunque aumente el ajuste de frecuencia de mezcla.*

Frecuencia de acento (Accent Rate)

Ésta es la página de ajustes de "Añadir expresión al arpegio (Accent Rate)" (p. 25).

Valores posibles: 0–100

Rango de octava (Octave Range)

Ésta es la página de ajustes de "Cambiar la gama de afinación del arpegio (Octave Range)" (p. 26).
Valores posibles: -3–+3

Velocidad (Velocity)

Especifica el volumen de las notas que toque.
Valores posibles: REAL, 1–127
Si quiere que el valor de la velocidad cambie de acuerdo con lo fuerte que pulse cada nota, ajústelo a REAL. Si quiere producir una velocidad constante independientemente de la fuerza con que pulse cada nota, especifique el valor deseado.

Destino (Destination)

Ésta es la página de ajustes de "Seleccionar la parte que tocará el arpegio en modo Dual (Arpeggio Destination)" (p. 26).

Guardar los ajustes de los arpegios (Arpeggio Write)

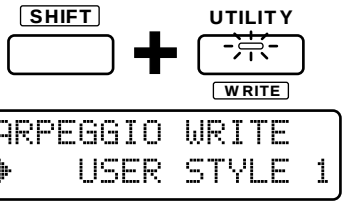
Cuando haya creado un patrón de reproducción que le guste, salve los ajustes como un Estilo del Usuario. El JX-305 tiene diez estilos del usuario, USER STYLE 1–10. Puede acceder a los estilos del usuario que ha guardado en cualquier momento.

* *La Velocidad y la Parte de Destino no pueden guardarse.*

1. Cree un patrón de reproducción de arpegios.

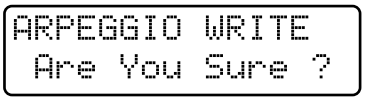
2. Compruebe que la pantalla muestra la página de ajustes ARPEGGIO.
Si no aparece, pulse [EDIT] y después BANK [4] para acceder a la página de ajustes.

3. Mantenga pulsdo [SHIFT] y pulse [WRITE].
El indicador parpadeará, y aparecerá la siguiente pantalla.



4. Use [INC] [DEC] o el dial [VALUE] para especificar el estilo de usuario destino de la escritura.
Valores posibles: USER STYLE 1–10

5. Pulse [ENTER].
La página de ejecución aparecerá en la pantalla.

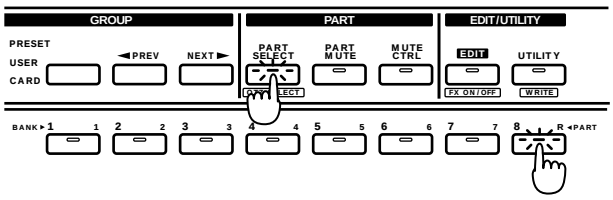


6. Pulse [ENTER] de nuevo.
Se ejecutará la operación Arpeggio Write, y reaparecerá la pantalla normal.
Para cancelar la operación sin ejecutarla, pulse [EXIT].

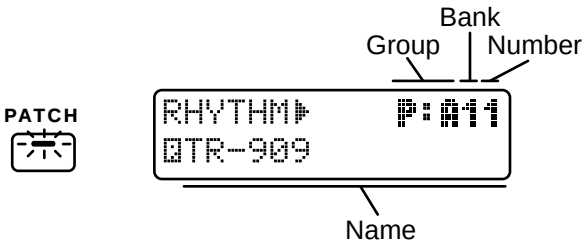
Tocar un grupo de percusión

El JX-305 contiene varios grupos de percusión, cada uno de los cuales tiene un sonido de instrumento de percusión o efecto de sonido distinto asignado a cada tecla.
Estos grupos de percusión se pueden seleccionar especificando grupo, banco y número, y se tocan con el teclado.

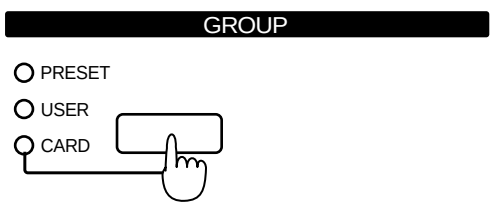
1. Use [PART SELECT] y PART [R] para seleccionar la parte de percusión.



2. En la sección DISPLAY, pulse [PATCH].
El indicador se iluminará, y la pantalla mostrará grupo, banco, número y nombre del grupo de percusión seleccionado actualmente.



3. En la sección GROUP, pulse [PRESET/USER/CARD] para seleccionar el grupo.
Los grupos de los grupos de percusión se organizan de la siguiente forma:
PRESET→ P: A, B (Grupos predeterminados)
USER → U: (Grupos de usuario)
CARD → C: (Grupos de tarjeta)



* *El grupo de tarjeta se puede seleccionar sólo si se ha insertado una tarjeta de memoria opcional.*

☞ **"Utilizar tarjetas de memoria" (p. 159)**

4. Pulse [PART SELECT] otra vez.
El indicador [PART SELECT] se apaga, y ahora puede usar BANK y NUMBER [1]–[8] para seleccionar un grupo de percusión.

5. Pulse BANK [1]–[4] para seleccionar el banco.

6. Pulse NUMBER [1]–[8] para seleccionar el número.
Toque el teclado y el grupo de percusión seleccionado sonará. Cada tecla tocará un sonido de instrumento de percusión distinto.

* *Si los indicadores [PART SELECT] o [PART MUTE] de la sección PART están iluminados, los pasos 5 y 6 no se pueden llevar a cabo. En este caso, pulse [PART SELECT] o [PART MUTE] para apagar el indicador.*

* *En lugar de especificar grupo/banco/número, puede usar [INC] [DEC] o el dial [VALUE] para seleccionar un patch.*

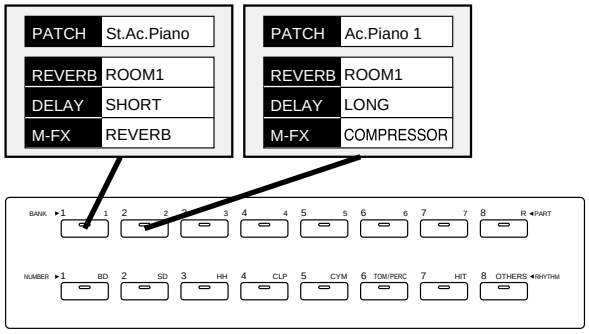
* *Dependiendo del grupo y el banco, puede no ser posible seleccionar todos los números [1]–[8].*

Para ver una lista de los grupos de percusión disponibles...

☞ **"Lista de grupos de percusión predeterminados" (p. 195)**

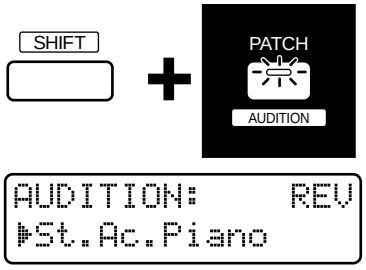
Escuchar el sonido procesado por efectos (Audition)

El JX-305 contiene tres unidades de efectos. Se incluyen treinta y dos ajustes diferentes para estas tres unidades de efectos, junto con un patch/grupo de percusión como plataformas de efectos (16 para patches, 16 para grupos de percusión). La función de audición le permite utilizar estas plataformas de efectos para escuchar el sonido de un patch mientras está siendo procesado por las unidades de efectos. Las plataformas de efectos se asignan a los dieciséis botones BANK y NUMBER [1]–[8].



1. Use [PART SELECT] y PART [1]–[R] para especificar si utilizará una plataforma de efectos para patch o para grupo de percusión.
Para las partes 1–7, use una de las plataformas de efectos de patch. Para la parte R, use una de las plataformas de efectos de grupo de percusión.

2. Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [AUDITION].
El indicador empezará a parpadear, y la pantalla mostrará el tipo de efecto y el nombre del patch de la plataforma de efectos seleccionada actualmente.



* *No es posible entrar en la función de audición mientras el patrón se está reproduciendo.*

3. Use BANK y NUMBER [1]–[8] para seleccionar una plataforma de efectos.

Para ver las plataformas de efectos disponibles...
☞ **"Lista de plataformas de efectos" (p. 203)**

4. Puede utilizar [INC] [DEC] o el dial [VALUE] para cambiar sólo el patch sin cambir los ajustes del efecto.
Si quiere modificar los ajustes de efecto, use el procedimiento que se explica en "Aplicar efectos al sonido (Effects)" (p. 101).

5. Para salir de la función de audición, pulse [EXIT].

* *Cuando seleccione una plataforma de efectos, los parámetros de configuración del patrón temporal cambiarán a los ajustes de la plataforma.*

* *No es posible seleccionar la plataforma de efectos mientras se está reproduciendo el patrón.*

* *Si quiere mantener los ajustes de efecto modificados, no es posible reescribir la plataforma, pero puede guardar los datos a un patrón.*

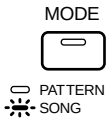
☞ **"Guardar patrones modificados (Pattern Write)" (p. 36)**

* *Se puede oír un ruido al seleccionar la plataforma NUMBER [5], pero esto no se trata de una avería.*

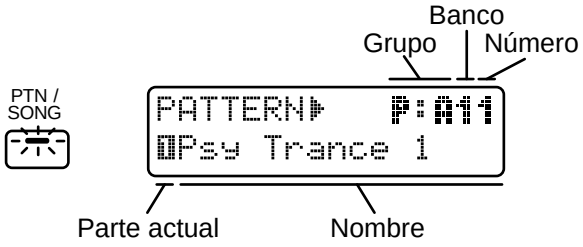
Capítulo 3. Tocar patrones

Tocar patrones

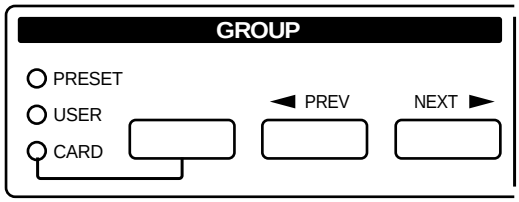
1. Compruebe que el indicador del botón [MODE] en la sección SEQUENCER está apagado.
Si no está apagado, pulse [MODE] para apagarlo (Pattern mode).



2. Pulse [PTN/SONG] en la sección DISPLAY.
El indicador se iluminará.
La pantalla indicará grupo, banco, número y nombre del patrón seleccionado actualmente.



3. Pulse [PRESET/USER/CARD] en la sección GROUP para seleccionar el grupo.
Los grupos de patrones se organizan como:
PRESET → P:A–L (Grupos predeterminados)
USER → U:A–D (Grupos de usuario)
CARD → C:A–D (Grupos de tarjeta)



* *Los grupos de tarjeta sólo se pueden seleccionar si se ha insertado una tarjeta de memoria opcional.*

☞ **"Utilizar tarjetas de memoria" (p. 159)**

* *Cuando los tres indicadores de la sección GROUP están apagados, se selecciona TMP (el patrón temporal).*

4. En la sección GROUP pulse [<PREV] [NEXT>] para seleccionar el grupo A–L.

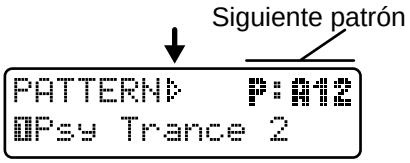
5. Use [INC] [DEC] o el dial [VALUE] para seleccionar el banco y el número.
Valores posibles P:A11–P:L88, U:A11–U:D18, C:A11–C:D18
El banco, número y nombre en pantalla cambiarán.
Se ha seleccionado un patrón.
* *P:E33–P:L88 son patrones RPS. Cada patrón contiene una frase.*

En lugar de utilizar [INC] [DEC] o el dial [VALUE], también puede seleccionar los patrones utilizando BANK y NUMBER [1]–[8].
Si quiere usar BANK y NUMBER [1]–[8] para seleccionar patrones, apague los indicadores [PART SELECT] y [PART MUTE].

6. Pulse [STOP/PLAY] y el patrón se reproducirá.

El patrón seleccionado actualmente se conoce como "patrón actual", y el patrón guardado para sonar a continuación se conoce como "patrón siguiente". Inmediatamente después de reproducir un patrón, el patrón siguiente y el patrón actual serán el mismo, de forma que el patrón se reproducirá repetidamente.

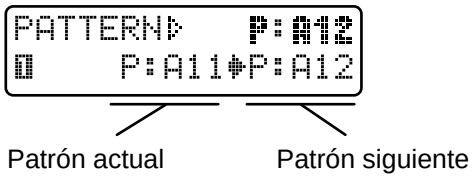
7. Use los pasos 3-5 para seleccionar el siguiente patrón.
La pantalla indicará grupo, banco, número y nombre del patrón siguiente.
Cuando selecciónе el patrón siguiente, el símbolo " ▶ " a la izquierda del grupo del patrón cambiará a " ▷ ."



8. Cuando el patrón actual se acaba, el patrón siguiente se selecciona de manera automática.

9. Pulse [STOP/PLAY] y el patrón dejará de tocar.

* *Inmediatamente antes de que el patrón cambie o se repita, aparecerá la siguiente pantalla, para informarle de que el patrón está a punto de cambiar. Durante este tiempo no es posible seleccionar el siguiente patrón.*



* Si pulsa [STOP/PLAY] para parar la reproducción después de seleccionar el patrón siguiente, el patrón que ha reservado se cancelará.
* Con los ajustes de fábrica, el grupo del usuario contiene patrones vacíos sin datos musicales. Incluso si selecciona un patrón vacío, no se reproducirá. Si especifica un patrón vacío como patrón siguiente, la reproducción se parará al instante en que cambie el patrón.

Avance rápido y rebobinado

Cada vez que pulse [FWD], el patrón avanzará un compás. Cada vez que pulse [BWD], el patrón retrocederá un compás.
Si mantiene pulsado [FWD] y pulsa [BWD], avanzará hasta el último compás. Si mantiene pulsado [BWD] y pulsa [FWD], volverá al principio.
Cuando se pare un patrón, a veces aparecerá " ▮▮ "en la pantalla. Ésto indica que el patrón se ha parado en medio del compás.

Cambiar patrones instantáneamente

Manteniendo pulsado [SHIFT] y pulsando PAGE [<] [>] mientras se está reproduciendo un patrón, puede cambiar inmediatamente al patrón anterior o al siguiente. En este caso el patrón reproducirá el tempo óptimo para este patrón.
Además, si realiza una nueva grabación y crea un patrón que tiene sólo un compás, y reproduce este patrón, en algunos casos será imposible usar [INC] [DEC], el dial [VALUE] o PAGE [<] [>] para seleccionar el patrón siguiente. En estos casos, mantenga pulsado [SHIFT] y use PAGE [<] [>] para cambiar de patrones.

Si quiere saber qué tipo de patrones están disponibles...
☞ **"Lista de patrones predeterminados" (p. 204)**

Ajustar el Tempo

El tempo puede ser ajustado libremente incluso mientras se está reproduciendo el patrón.

1. En la sección DISPLAY, pulse [TEMPO&MEASURE].
El indicador se iluminará, y la línea superior de la pantalla mostrará el valor actual del tempo.

2. Use el dial [VALUE] para modificar el tempo (20.0–240.0 BPM).
El tempo se puede ajustar en pasos de 0.1 BPM.
Manteniendo pulsado [SHIFT] y girando el dial [VALUE], puede ajustar el tempo en unidades de 1 BPM.

BPM

BPM es la abreviatura de Beats Per Minute (Pulsaciones por minuto), e indica el número de notas negras que se tocan por minuto.

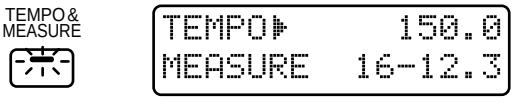
Tempo estándar

Hay un tempo óptimo ajustado para cada patrón. Éste se conoce como "tempo estándar".
Si selecciona otro patrón mientras la reproducción está parada, el tempo cambiará al tempo estándar del siguiente patrón. Cuando use [INC] [DEC] o el dial [VALUE] para cambiar a otro patrón durante la reproducción de un patrón, se mantendrá el valor del tempo del patrón anterior.

Ver el número de compases en un patrón

Si quiere saber el número total de compases en el patrón actual o la posición de reproducción actual, use el procedimiento siguiente.

1. Pulse [TEMPO&MEASURE].
La línea inferior de la pantalla mostrará el número de compases en el patrón completo, y la posición de reproducción actual (compás y pulsación). En el siguiente ejemplo,
"Número total de compases = 16 compases" ",Posición de reproducción = tercera pulsación del compás 12"



2. Para volver a la página de selección de patrones, pulse [PTN/SONG].

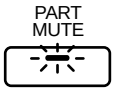
Enmudecer una parte específica (Part Mute/Rhythm Mute)

Durante la reproducción de un patrón, puede enmudecer la reproducción de una parte o tone de percusión específicos.

1. Pulse [PART MUTE].

El indicador [PART MUTE] se iluminará, y los indicadores de los botones PART [1]– [R] mostrarán el estatus actual de cada parte.

Los indicadores de los botones RHYTHM [BD]– [OTHERS] también mostrarán el estatus actual de este grupo de percusión.



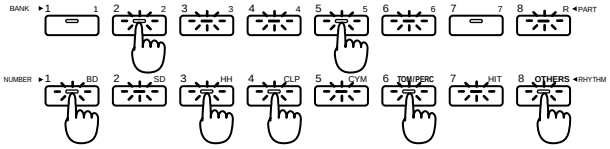
Parpadeando: La reproducción de datos está enmudecida.

Iluminado: La reproducción de datos no está enmudecida.

Apagado: No hay datos.

2. Pulse el botón de la parte o grupo de percusión que desee enmudecer.

El indicador del botón que ha pulsado, empezará a parpadear, y la reproducción se enmudecerá.



Para cancelar el enmudecimiento, pulse el botón de la parte o grupo de percusión enmudecidos para iluminar el indicador.

* *El indicador no se iluminará aunque pulse el botón de una parte o grupo de percusión cuyo indicador esté apagado.*

* *Ninguno de los patrones predeterminados (P:A11-P:E32) contienen datos para la parte 1.*

Puede cambiar el estatus de enmudecimiento de cada parte, y guardar los ajustes en un patrón del usuario.
☞ **"Guardar patrones modificados (Pattern Write)" (p. 36)**

* *El ajuste Rhythm mute no estará activo si se ha utilizado la función Part Mute para enmudecer la parte de percusión.*

* *Los tones de percusión que son enmudecidos por cada botón RHYTHM dependerán del grupo de percusión seleccionado.*

Si quiere saber que tones de percusión corresponden a cada grupo de percusión...
☞ **"Lista de grupos de percusión predeterminados" (p. 195)**

Otros tipos de enmudecimiento

Además de Part Mute y Rhythm Mute, existe una variedad de otras operaciones de enmudecimiento. Utilícelas según convenga a sus necesidades.

Enmudecer todas las partes simultáneamente (All Mute)

Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [PART MUTE].
El indicador [PART MUTE] parpadeará y todas las partes se enmudecerán. Repita la misma operación para volver al estado previo.

Reproducir sólo una parte específica (Monitor)

Mantenga pulsado [PART MUTE] y pulse el botón PART de la parte que desee escuchar.

Cambiar el estatus de enmudecimiento de todas las partes (Mute Exchange)

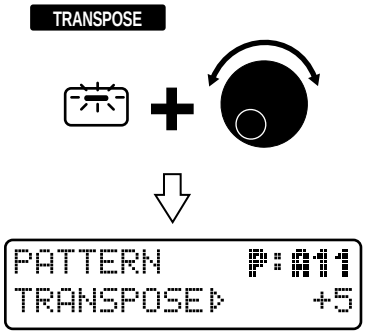
Mantenga pulsado [PART MUTE] y pulse [PART SELECT].

Transposición durante la reproducción (Real-Time Transpose)

Usar el dial VALUE o [INC] [DEC]

1. Mantenga pulsado [TRANSPOSE] y use el dial [VALUE] o [INC] [DEC] para especificar el valor de la transposición.

Valores posibles: -12–+12 semitonos (el ajuste de fábrica es +4)



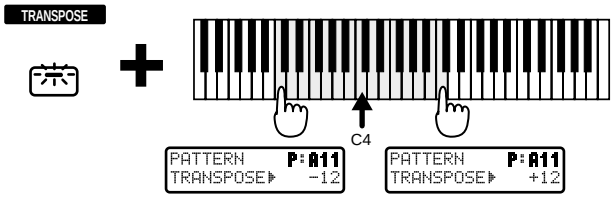
La pantalla indicará el ajuste actual mientras continúe pulsando el botón. Cuando modifique el valor de la transposición, el símbolo " ▶ " a la izquierda del valor cambiará a " ▷ ."

2. La transposición se aplicará desde el momento en que deje el botón.

Para volver al teclado original, pulse [TRANSPOSE] de nuevo para apagar el indicador.

Utilizar el teclado

1. **Mantenga pulsado [TRANSPOSE] y pulse una tecla para ajustar el valor de la transposición.**
   El valor de la transposición se puede ajustar en un rango de -12–+12 semitonos, arriba y abajo de la tecla Do4.



2. **La transposición se aplicará desde el momento que pulse el teclado.**
   Para volver al teclado original, pulse [TRANSPOSE] de nuevo para apagar el indicador.

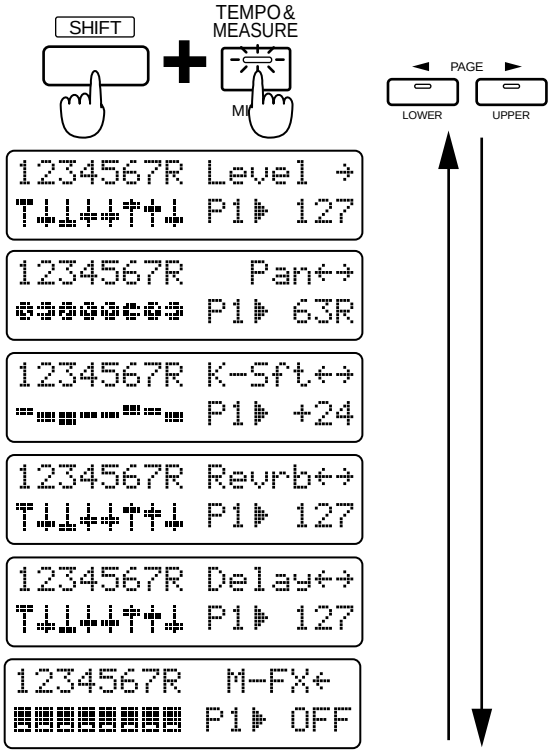
Cambiar los ajustes de cada parte

Los ajustes de un patrón (volumen y panoramización de cada parte) se pueden modificar de dos formas.

Usar la página Mezclador de partes para hacer cambios

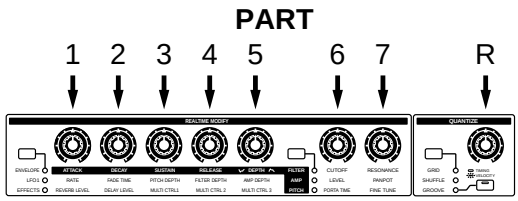
En la página Mezclador de partes, los valores de los ajustes de cada parte se muestran gráficamente. Aquí puede grabar los ajustes modificados a un patrón.

☞ **"Grabar las operaciones del mezclador de partes" (p. 128)**



1. **Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [MIXER].**
   El indicador se iluminará y la pantalla mostrará la página Mezclador de partes.
2. **Use PART [1]–[R] para seleccionar la parte a la que quiera hacer ajustes.**
3. **Use PAGE [<] [>] para seleccionar el parámetro que quiera ajustar.**
4. **Use [INC] [DEC] o el dial [VALUE] para ajustar el valor.**

Cuando entre a la página Mezclador de partes, todos los indicadores [ENVELOPE/LFO1/EFFECTS], [FILTER/AMP/PITCH] y [GRID/SHUFFLE/GROOVE] parpadearán, y podrá usar los ocho mandos de las secciones REALTIME MODIFY y QUANTIZE para ajustar los ajustes de cada parte. En este punto, los ajustes de QUANTIZE o REALTIME MODIFY no pueden modificarse con los mandos.



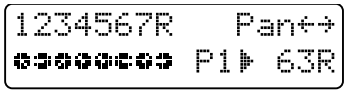
5. **Pulse [EXIT] para salir de la página Mezclador de partes.**

Ajustar el volumen de cada parte (Part Level)

Valores posibles: 0–127
Con un ajuste de "127", el ajuste de volumen del patch mismo será plenamente activo.

Ajustar la panoramización de cada parte (Part Pan)

Es posible ajustar la posición estéreo de la salida estéreo de los jacks OUTPUT. Por ejemplo, puede colocar la percusión y el bajo en el centro, el piano a la derecha y un pad a la izquierda.



Valores posibles: L64–63R

Cuando este ajuste está a "0", los ajustes del patch no se verán afectados.

* *La panoramización se especifica de forma independiente para cada tono de un patch (o tone de percusión de grupo de percusión). Modificar la panoramización de parte aplica un cambio relativo a la panoramización global del patch o grupo de percusión.*

* *Para algunos patches, se puede oír algún sonido del otro altavoz incluso si la panoramización está ajustada totalmente a la derecha o la izquierda. Además, la Panoramización de partes no tiene efecto en los siguientes casos.*

- Cuando se utilizan conexiones monoaurales.
- Tones / tones de percusión cuyo Random Pan esté en ON.

📖 ☞ **"Hacer que la panoramización cambie aleatoriamente (Random Pan Switch)" (p. 67)**

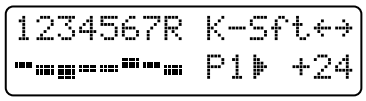
- Patches / tones de percusión a los que se aplique multiefectos de salida mono (spectrum, overdrive, distorsión, generador de ruidos, fonógrafo, limitador, phaser).

  Lo mismo se aplica a los efectos Lo-Fi o Radio Tuning si el ajuste de salida es MONO.

📖 ☞ **"Aplicar varios efectos al sonido (Multi-Effects)" (p. 106)**

Ajustar la afinación de cada parte (Part Key Shift)

Puede ajustar la afinación del sonido de cada parte.



Valores posibles: -48–+48 semitones

Cuando el valor es "0", se utiliza la afinación original del sonido sin cambios.

Si mantiene pulsado [SHIFT] y cambia el valor utilizando [INC] [DEC] o el dial [VALUE], la afinación cambiará en unidades de una octava (12 semitonos).

Ajustar el volumen de reverberación de cada parte (Part Reverb Level)

Puede ajustar el volumen de la reverberación de cada parte.

Valores posibles: 0–127

📖 ☞ **"Añadir reverberación al sonido (Reverb)" (p. 102)**

Ajustar el volumen de delay de cada parte (Part Delay Level)

Puede ajustar el volumen del delay del sonido de cada parte.

Valores posibles: 0–127

📖 ☞ **"Añadir eco al sonido (Delay)" (p. 103)**

Aplicar multiefectos a cada parte (Part Multi-Effects Switch)

Puede activar / desactivar los multiefectos de cada parte.

Valores posibles:

OFF: Los multiefectos no se aplicarán.

RHY: El sonido sonará según los ajustes Rhythm Tone Multi-Effects Switch, Rhythm Tone Reverb Level, y Rhythm Tone Delay Level del grupo de percusión seleccionado (sólo para la parte de percusión) (p. 97).

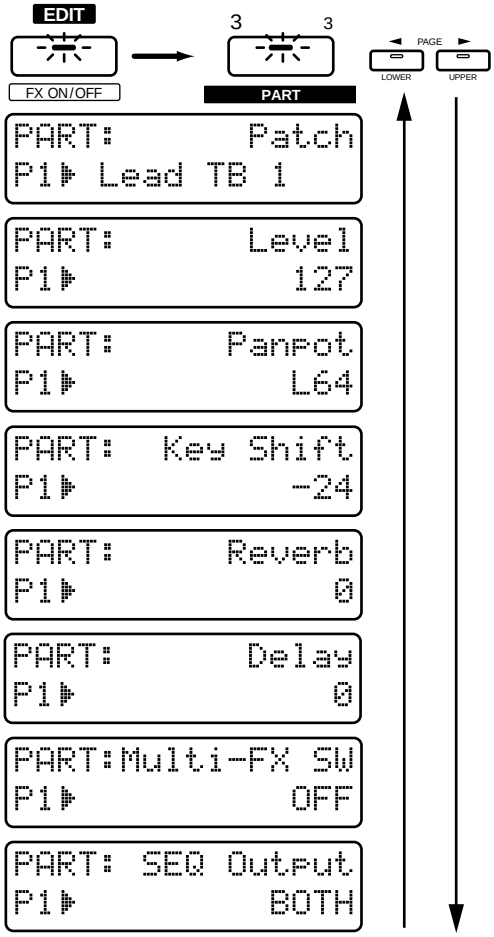
ON: Se aplicarán los multiefectos.

📖 ☞ **"Aplicar varios efectos al sonido (Multi-Effects)" (p. 106)**

Usar las páginas de edición para hacer cambios

En las páginas de edición puede hacer ajustes para todos los parámetros de las partes, pero no puede grabar los ajustes modificados a un patrón.

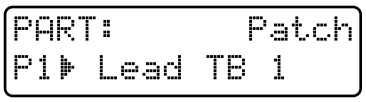
1. **Pulse [EDIT].**
   El indicador se iluminará y la pantalla mostrará la página de edición.
2. **Pulse BANK [3] (PART).**
   Aparecerá la página de ajustes de partes.
3. **Use [PART SELECT] y PART[1]–[R] para seleccionar la parte.**
4. **Use PAGE [<] [>] para cambiar de parámetros.**
5. **Use [INC] [DEC] o el dial [VALUE] para definir los ajustes.**



5. Pulse [EXIT] para abandonar la página de ajustes.

Seleccionar el patch que se asignará a una parte

El patch que se asigna a cada parte se memoriza como parte de los ajustes del patrón.

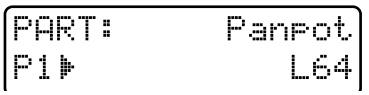


Ajustar el volumen de cada parte (Part Level)

Valores posibles: 0–127
Con un ajuste de "127", el ajuste del volumen del patch mismo será plenamente activo.

Ajustar la panoramización de cada parte (Part Pan)

Puede ajustar la posición estéreo en la salida estéreo de los jacks OUTPUT.



Valores posibles: L64–63R
Cuando el ajuste está a "0", el ajuste del patch mismo no se verá afectado.

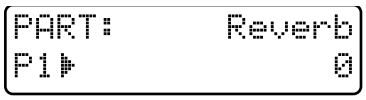
Ajustar la afinación de cada parte (Part Key Shift)

Puede ajustar la afinación del sonido de cada parte.

Valores posibles: -48–+48 semitonos
Con el valor "0", se utilizará el sonido original del patch sin cambios.

Ajustar el volumen de reverberación de cada parte (Part Reverb Level)

El volumen de la reverberación se puede especificar para cada parte.

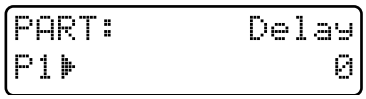


Valores posibles: 0–127

☞ **"Añadir reverberación al sonido (Reverb)" (p. 102)**

Ajustar el volumen de delay para cada parte (Part Delay Level)

El volumen del delay del sonido se puede especificar para cada parte.

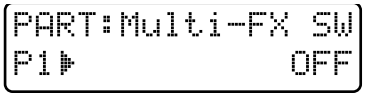


Valores posibles: 0–127

☞ **"Añadir eco al sonido (Delay)" (p. 103)**

Aplicar multiefectos a cada parte (Part Multi-Effects Switch)

Los multiefectos se pueden activar/desactivar para cada parte.



Valores posibles:
OFF : No se aplicarán multiefectos.
RHY : El sonido saldrá de acuerdo con los ajustes Rhythm Tone Multi-Effects Switch, Rhythm

Tone Reverb Level, y Rhythm Tone Delay Level del grupo de percusión seleccionado (sólo parte de percusión) (p. 97).

ON : Se aplicarán multiefectos.

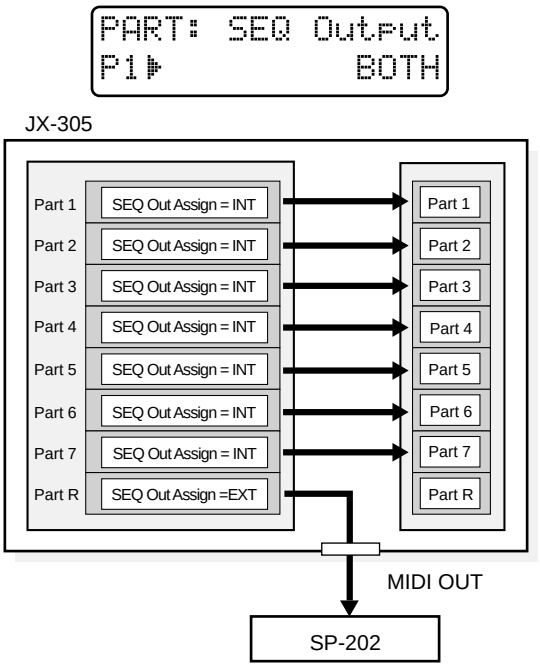
☞ **"Aplicar varios efectos al sonido (Multi-Effects)" (p. 106)**

Especificar el destino de salida para los datos musicales (Sequencer Output Assign)

Puede especificar el destino de salida para los datos musicales de cada parte. Por ejemplo, si quiere utilizar el JX-305 junto con un sampler como el SP-202, puede ajustar Sequencer Output Assign a "EXT" para una o más partes. Ésto permite a los datos del secuenciador JX-305 controlar el secuenciador MIDI externo.

Si quiere controlar un dispositivo MIDI externo como un sampler...

☞ **"Controlar un dispositivo MIDI externo desde el JX-305" (p. 174)**



Valores posibles:

INT : Los datos musicales del secuenciador se enviarán al generador de sonidos interno del JX-305.

EXT : Los datos musicales del secuenciador se enviarán a un dispositivo externo via MIDI OUT.

BOTH : Los datos musicales del secuenciador se enviarán al generador de sonidos y al MIDI OUT.

** Si selecciona "EXT" o "BOTH", esta parte no se oirá aunque toque el patrón.*

Los datos musicales de las partes ajustadas a EXT se transmitirán como mensajes MIDI desde MIDI OUT en un canal MIDI distinto cada parte.

Los datos musicales de cada parte se transmiten en los siguientes canales MIDI.

Parte	1	2	3	4	5	6	7	R
Canal	1	2	3	4	5	6	7	10

Si quiere utilizar el teclado para tocar directamente el dispositivo MIDI externo, ajuste el conmutador Local a "EXT."

☞ **"Desconectar el teclado del generador de sonidos interno (Local Switch)" (p. 165)**

Guardar los patrones modificados (Pattern Write)

Si ha modificado el patch y los ajustes del mezclador de partes para crear un patrón que quiera conservar, puede guardar este patrón como un patrón de usuario.

1. Compruebe que el patrón está parado.

2. Pulse [PTN/SONG] para acceder a la página de selección de patrones.

3. Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [WRITE].

El indicador parpadeará.

Aparecerá la siguiente pantalla, y el cursor "▶" aparecerá a la izquierda del número.

Si no quiere cambiar el número o el nombre, puede saltarse los pasos 4 a 8.

Si decide no guardar el patrón, pulse [EXIT].

4. Pulse [PRESET/USER/CARD] para seleccionar el grupo de destino.

** Los grupos PRESET y TMP no pueden seleccionarse.*

** Los grupos CARD se pueden seleccionar sólo si se ha insertado una tarjeta de memoria opcional.*

☞ **"Utilizar tarjetas de memoria" (p. 159)**

5. Use [INC] [DEC] o el dial [VALUE] para seleccionar banco y número de destino.

También puede utilizar los botones BANK y NUMBER [1]–[8] para seleccionar banco y número de destino.

En este punto, puede pulsar [UNDO/REDO] para comprobar el nombre del patrón que se encuentra en el número de destino. Una vez haya encontrado un patrón que no le importe borrar, pulse [UNDO/REDO] de nuevo para volver a la pantalla anterior.

6. Pulse PAGE [>].

El cursor pasará al principio de la segunda línea de la pantalla.

7. Asigne un nombre al patrón.

Use [INC] [DEC] o el dial [VALUE] para seleccionar los caracteres.

Los siguientes caracteres están disponibles:
espacio, A–Z, a–z, 0–9, ! " # $ % & ' ( ) * +, - . / : ; < = > ? @ [¥] ^ _ ` { | }

8. Repita los pasos 6–7 para entrar el nombre.

Puede mover el cursor hacia la izquierda pulsando PAGE [<].

9. Pulse [ENTER].

Aparecerá la pantalla de confirmación.
Si decide cancelar la operación, pulse [EXIT].

10. Pulse [ENTER] de nuevo.

Se efectuará la operación Pattern Write, y reaparecerá la pantalla normal.
El patrón ha sido salvado.

El JX-305 memoriza los siguientes parámetros de cada patrón.
Tempo estándar (p. 31)
Patch Number * (p. 18)
Part Level * (p. 33)
Part Pan * (p. 33)
Part Key Shift * (p. 34)
Part Reverb Level * (p. 34)
Part Delay Level * (p. 34)
Part Multi-Effects Switch * (p. 34)
Reverb settings # (p. 102)
Delay settings # (p. 103)
Multi Effects settings (p. 106)
Part Mute status * (p. 32)
Rhythm Mute status (p. 32)
Sequencer Output Assign * (p. 36)
Key Mode # (p. 18)
Split Point # (p. 20)
Número de parte asignado a la parte superior # (p. 20)
Número de parte asignado a la parte inferior # (p. 20)

* *"*" indica parámetros que se ajustan independientemente para cada parte.*

* *Si cambia de patrones mientras la reproducción está parada, los ajustes "#" se actualizarán. Pero si cambia de patrones durante la reproducción, estos parámetros mantendrán el ajuste del patrón anterior.*

Estos patrones se conocen colectivamente como "parámetros de configuración".

Copiar e inicializar ajustes

Copia de configuración (Setup Copy)

Esta operación copia los parámetros de configuración de un patrón específico al patrón temporal.

1. Pulse [PTN/SONG] para acceder a la página de selección de patrones.

2. Pulse [UTILITY].

El indicador se iluminará.

3. Pulse PAGE [<] [>] varias veces para seleccionar "COPY", y pulse [ENTER].

4. Pulse PAGE [<] [>] varias veces para seleccionar "SETUP PARAM", y pulse [ENTER].

La pantalla mostrará el patrón origen, la parte origen, y la parte destino de la copia.

5. Use [INC] [DEC] o el dial [VALUE] para especificar el patrón origen, la parte origen, y la parte destino de la copia.

Puede mover el cursor pulsando PAGE [<] [>].

Ajustes disponibles para la parte:

P1–P7, R: Parámetros de configuración de la parte
FX: Parámetros de configuración de efectos
ALL: Todos los parámetros de configuración

Si el ajuste de la parte origen de la copia es "R", "FX" o "ALL", no será posible especificar la parte destino de la copia.

6. Pulse [ENTER].

Aparecerá la pantalla de confirmación.
Si decide cancelar la operación, pulse [EXIT].

```
SETUP PARAM COPY
 Are You Sure ?
```

7. Pulse [ENTER] de nuevo.

```
 Processing...
 Keep Power ON !
```

Se efectuará la operación Setup Copy, y reaparecerá la pantalla normal.
Para guardar el patrón copiado, use la operación Pattern Write.

☞ **"Guardar patrones modificados (Pattern Write)" (p. 36)**

Inicialización de patrones (Pattern Initialize)

Esta operación inicializa un patrón a un estado que no contiene datos musicales (patrón vacío).

1. Pulse [PTN/SONG] para acceder a la página de selección de patrones.

2. Seleccione el patrón que quiera inicializar.

* *No es posible inicializar un patrón predeterminado.*

3. Pulse [UTILITY].
El indicador se iluminará.

4. Pulse PAGE [<] [>] varias veces para seleccionar "INITIALIZE", y pulse [ENTER].

5. Seleccione "PATTERN", y pulse [ENTER].
Aparecerá la siguiente pantalla.

```
PTN INIT   U:A11
 Are You Sure ?
```

6. Pulse [ENTER].

```
 Processing...
 Keep Power ON !
```

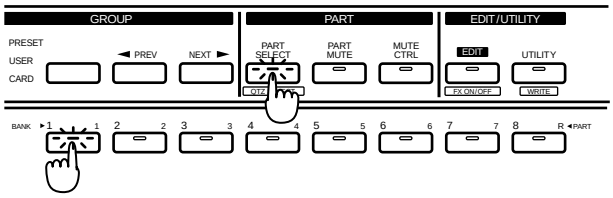
La operación Pattern Initialize se efectuará, luego reaparecerá la pantalla normal.
El patrón que se ha inicializado será guardado automáticamente.

Usar los mandos para modificar el sonido durante la reproducción (Real-Time Modify)

Puede modificar el sonido de un patch libremente moviendo los mandos de parámetros de sonido mientras se está reproduciendo un patrón. Ésta capacidad se conoce como Real-Time Modify, y es especialmente efectiva durante una interpretación en vivo. Realtime Modify ajusta el tono del patch (grupo de percusión) completo de la parte actual o el tono de un grupo de percusión completo.

1. Seleccione un patrón y reprodúzcalo (p. 30).

2. Use [PART SELECT] y PART [1]–[R] para seleccionar la parte.



La(s) parte(s) afectada(s) por Realtime Modify

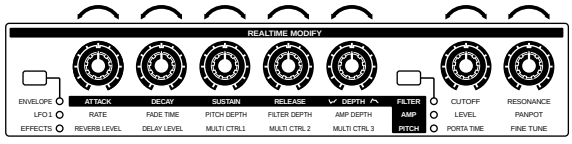
La(s) parte(s) cuyo sonido se verá afectado por Realtime Modify dependerán del Key Mode.

Single: El sonido de la parte actual será afectado.

Split: Si está iluminado el indicador [UPPER] se verá afectada la parte superior y si está iluminado [LOWER] se verá afectada la parte inferior.

Dual: Se afectará el sonido de ambas partes.

3. Use los mandos para modificar el sonido.



* *Cuando modifique la parte de percusión, los parámetros LFO1 y PORTAMENTO no se utilizan.*

Si quiere conocer la función de cada mando y cada botón...
☞**"Crear sonidos originales (Patch Edit)" (p. 53)**
☞**"Crear un grupo de percusión original (Rhythm Edit)" (p. 85)**

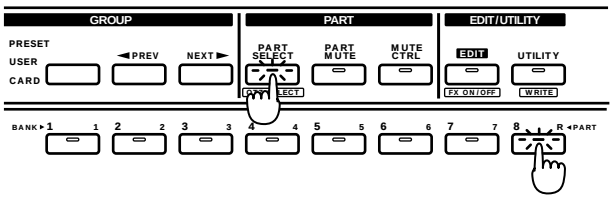
Puede cambiar la parte actual durante la reproducción para cambiar la parte que está modificando.

Modificar el sonido de un grupo de percusión individual

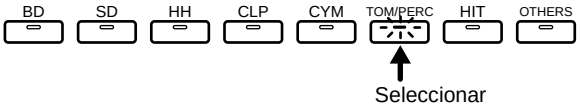
En la parte de percusión, se asigna un tono de percusión a cada tecla, y puede utilizar Real-Time Modify para modificar el sonido de los grupos de tones de percusión como Bombo (Bass Drum) o Caja (Snare Drum).

1. Seleccione un patrón y reprodúzcalo (p. 30).

2. Seleccione la parte de percusión como parte actual.



El indicador se iluminará, y los botones RHYTHM indicarán el grupo de percusión seleccionado para Real-Time Modify.



Los grupos de percusión con indicadores iluminados, serán afectados por la modificación a tiempo real.
Por ejemplo, si selecciona [TOM/PERC], todos los tones de percusión de timbal y percusión del grupo de percusión podrán ser modificados.

3. Pulse un botón [BD]– [OTHERS] para seleccionar el grupo de percusión que se verá afectado por RealTime Modify.
El indicador del botón seleccionado se iluminará.

* *No es posible seleccionar dos o más grupos simultáneamente.*

Si no se selecciona ningún grupo de percusión, todos los grupos se verán afectados por Realtime Modify.

4. Use los mandos para modificar el sonido.

Además de esto, puede modificar cada tone de percusión en la página Rhythm Edit.

☞ **"Crear un grupo de percusión original" (Rhythm Edit) (p. 85)**

Seleccionando una parte o grupo de percusión diferente, puede cambiar el objeto de las modificaciones incluso mientras se está reproduciendo el patrón.
Cuando se reproduce el mismo patrón repetidamente en modo Pattern, los ajustes del parámetro modificados se quedarán como están incluso si vuelve al principio del patrón.
Estos movimientos de mando se conocen como "datos de modificación", y pueden guardarse en un patrón.

☞ **"Guardar los movimientos de los mandos (Modify Data)" (p. 128)**

Devolver un patrón a su estado original durante la reproducción (Pattern Reset)

Cuando utilice RealTime Modify, el patrón se quedará en su estado modificado hasta que seleccione un patrón diferente. Aquí se explica como devolver el patrón a su estado original mientras se está reproduciendo.

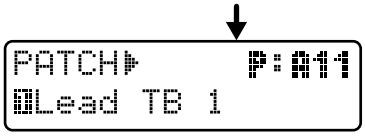
Devolver sólo el patch de una parte específica que se ha modificado.

1. Pulse [PATCH] para acceder a la página de selección de patches.

2. Seleccione la parte que quiera devolver al estado original como parte actual.

3. Pulse [UNDO/REDO].
Aparecerá la siguiente pantalla.

4. Pulse [ENTER] para volver al patch anterior.
El asterisco ("*") en la izquierda del número del patch desaparecerá.

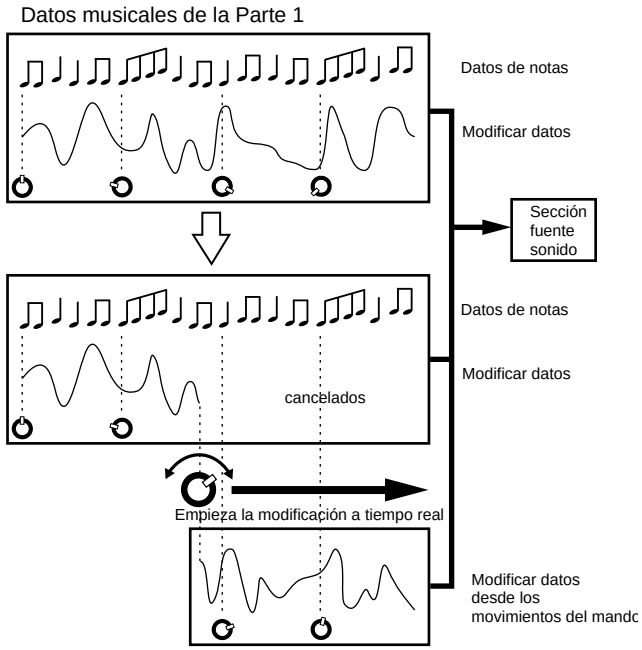


Restaurar los ajustes del patch (grupo de percusión) y del mezclador de partes de todas las partes modificadas

1. **En la página de selección de patrones, reseleccione el patrón que se está reproduciendo actualmente (p. 30).**
   El patrón volverá al principio y los ajustes originales se restaurarán.

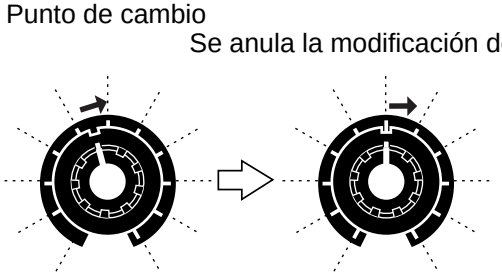
Relación entre los datos de modificación que se han grabado y los datos de modificación de los mandos

Si efectúa una modificación a tiempo real mientras se está reproduciendo una parte cuyos datos modificados ya se han grabado, los movimientos manuales de los mandos tendrán prioridad, y los datos de modificación de los datos musicales para esta parte se cancelarán, y no se enviarán al generador de sonidos. (Los mensajes de nota de los datos musicales se enviarán al generador de sonidos independientemente de las operaciones de los mandos).



Los datos de modificación cancelados se transmitirán de nuevo al generador de sonidos cuando el patrón vuelva al principio o cuando seleccione un patrón distinto.

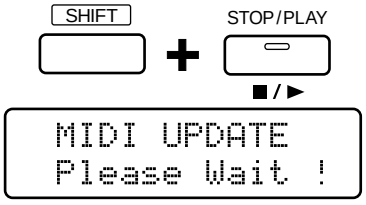
* Cada mando tiene once posiciones como se ha calibrado en el panel. Los datos de modificación de los datos musicales se cancelarán desde el momento que el mando se mueva uno de estos puntos.



Asegurar la reproducción correcta en medio de un patrón (MIDI Update)

Cuando se reproduce un patrón desde el medio después de un avance rápido o rebobinado, algunas partes (dependiendo del patrón) pueden tener un volumen o una afinación incorrectos. Ésto es porque cuando se mueve a una posición distinta dentro del patrón los datos musicales que han sido "saltados" no se transmiten al generador de sonidos. En estos casos, use la función Actualización MIDI de forma que los datos musicales (excepto los datos de nota) que se encuentren entre el principio del patrón y la posición actual se transmitan al generador de sonidos, asegurando que la reproducción sea correcta.

1. **Compruebe que el patrón está parado.**
2. **Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [STOP/PLAY].**
   Mientras se efectúa esta operación, aparecerá la siguiente pantalla.



Cambiar el aire de un patrón (Play Quantize)

Play Quantize es una función que modifica el patrón que se está reproduciendo corrigiendo o distorsionando el tiempo de las notas de acuerdo con una regla específica. Ésto significa que puede modificar sólo el tiempo con el que se reproducirá el patrón sin afectar el contenido de los datos mismos.

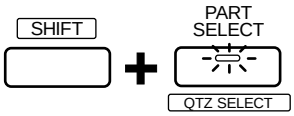
El JX-305 proporciona tres tipos de cuantización, que puede utilizar según le convenga. Puede aplicar Play Quantize a una parte específica mientras el patrón se reproduce, y hacer ajustes detallados al tiempo en tiempo real mientras escucha la reproducción.

* *La cuantización afecta sólo al tiempo de los mensajes de nota (el tiempo al que las notas se tocan y se dejan), y no modifica el tiempo de otros mensajes. Ésto significa que si un patrón contiene mensajes (como pitch bend) que aplican cambios en tiempo real al sonido, los ajustes de cuantización pueden provocar que el tiempo de estos mensajes no coincida con el tiempo de las notas, de forma que la reproducción será incorrecta. Cuando aplique cuantización, es mejor utilizar un patrón que no contenga mensajes que apliquen cambios en tiempo real al sonido.*

Seleccionar las partes a usar con Play Quantize

Play Quantize se puede aplicar a la reproducción de una parte específica. Antes de aplicar Play Quantize, debe especificar la(s) parte(s) a que se aplicará.

1. Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [QTZ SELECT].
El indicador del botón parpadeará.

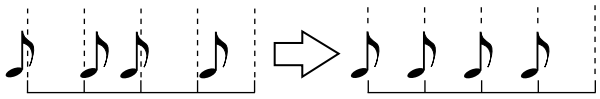


2. Use PART [1]–[R] para seleccionar la(s) parte(s) a que desee aplicar Play Quantize.
Play Quantize se aplicará a las partes cuyos indicadores estén iluminados.

Puede seleccionar más de una parte simultáneamente.

Corregir errores en el ritmo (Grid Quantize)

Grid Quantize cuantizará el tiempo de reproducción del patrón al valor de nota especificado más cercano. Ésto hará que el patrón se reproduzca con un tiempo correcto.



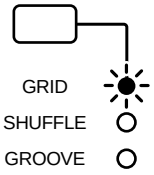
* Cuando se utiliza Grid Quantize, el tiempo de reproducción será el correcto, pero ésto producirá una sensación mecánica, inhumana. Si quiere mantener el sentimiento de la interpretación, puede ajustar la Resolución a un valor fino, o bajar el ajuste de Fuerza.

Especificar las unidades (Resolución)

La unidad del valor de nota a la que se ajustará la cuantización del tiempo se conoce como Resolución. El tiempo de las notas se ajustará al intervalo más cercano del valor de nota que especifique aquí. Ajústelo a la longitud del valor de nota más pequeño del patrón.

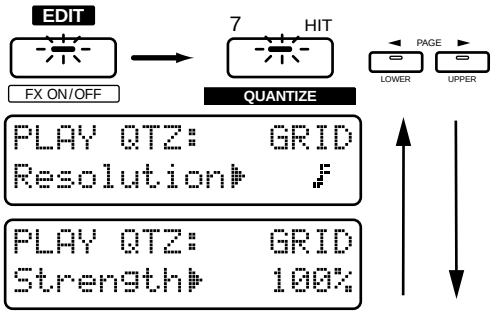
1. Pulse [PTN/SONG].

2. Pulse [GRID/SHFFLE/GROOVE] varias veces para iluminar el indicador GRID.



3. Pulse [EDIT].
El indicador se iluminará y la pantalla mostrará la página de edición.

4. Pulse NUMBER [7] (QUANTIZE).
Aparecerá la página de ajustes Grid Quantize.



5. Use [INC] [DEC] o el dial [VALUE] para ajustar la Resolución.
Valores posibles: 𝅘𝅥𝅯 𝅘𝅥𝅯𝅝 𝅘𝅥𝅯 𝅘𝅥𝅯𝅝 𝅘𝅥𝅮 𝅘𝅥𝅮𝅝 𝅘𝅥

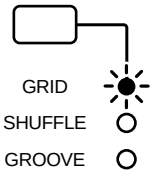
Para salir de la página de ajustes, pulse [EXIT].

Cuando el indicador GRID está iluminado, puede mantener pulsado [GRID/SHUFFLE/GROOVE] y girar el dial [VALUE] para modificar la Resolución.

Aplicar Grid Quantize

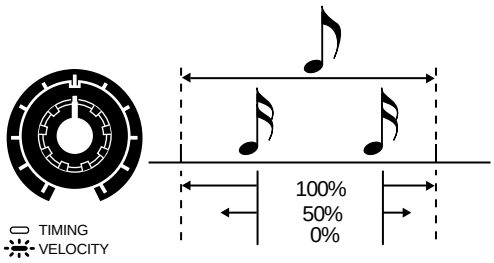
1. Reproduzca el patrón que quiera cuantizar.

2. Pulse [GRID/SHUFFLE/GROOVE] varias veces para iluminar el indicador GRID.



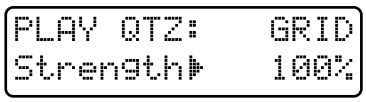
3. Grid Quantize se aplicará a los datos de acuerdo con el ajuste de Resolución.

4. Gire el mando [TIMING] en la sección QUANTIZE para ajustar la fuerza.
Valores posibles: 0–100%



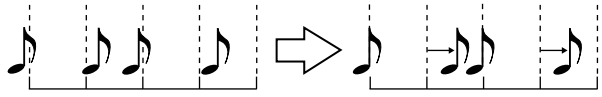
La fuerza especifica el grado con el que se corregirá el tiempo de las notas hacia el valor de nota especificado por la resolución. Girar el mando en sentido horario causará que las notas se corrijan totalmente.
Cuando este ajuste está a “0%”, las notas se tocarán con su tiempo original (no cuantizado)

En la página de ajustes Grid Quantize, puede usar PAGE [<] [>] para acceder a la página de ajustes de fuerza y ver el valor numérico del ajuste del mando mientras aplica la cuantización.



Dar Swing al ritmo (Shuffle Quantize)

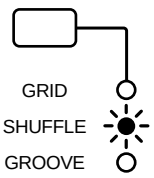
Aplicando Shuffle Quantize, puede ajustar el tiempo de los tiempos débiles de un patrón para crear ritmos “vivaces” como el swing.



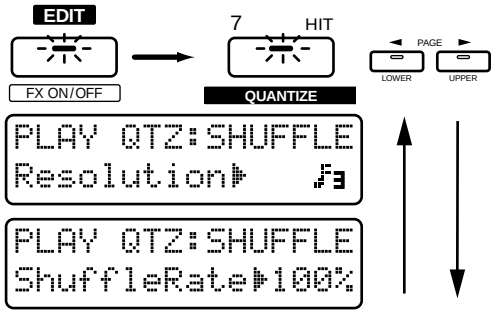
Especificar las unidades (Resolución)

Especifica la resolución. El tiempo de las notas se ajustará al intervalo del valor de nota más próximo que especifique aquí. Ajústelo a la longitud del menor valor de nota del patrón.

1. **Pulse [PTN/SONG].**
2. **Pulse [GRID/SHFFLE/GROOVE] varias veces para iluminar el indicador SHUFFLE.**



3. **Pulse [EDIT].**
   El indicador se iluminará y la pantalla mostrará la página de edición.
4. **Pulse NUMBER [7] (QUANTIZE).**
   Aparecerá la página de ajustes Shuffle Quantize.



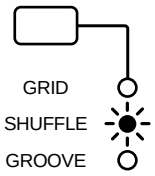
5. **Use [INC] [DEC] o el dial [VALUE] para especificar la resolución.**
   Valores posibles:

Para abandonar la página de ajustes, pulse [EXIT].

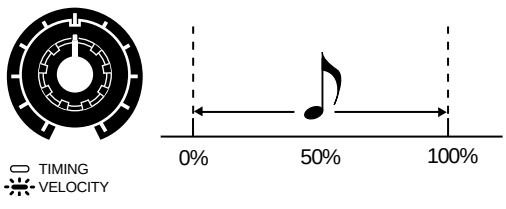
Cuando el indicador SHUFFLE esté iluminado, puede mantener pulsado [GRID/SHUFFLE/GROOVE] y girar el dial [VALUE] para modificar el valor de la resolución.

Aplicar Shuffle Quantize

1. **Reproduzca el patrón que desee cuantizar.**
2. **Pulse [GRID/SHUFFLE/GROOVE] varias veces para iluminar el indicador SHUFFLE.**



3. **Shuffle Quantize se aplicará de acuerdo con el ajuste de resolución.**
4. **Gire el mando [TIMING] en la sección QUANTIZE, para ajustar el valor de Shuffle Rate.**
   Valores posibles: 0–100 %



Shuffle Rate se refiere al grado con que “saltarán” los tiempos débiles, y especifica la proporción en que los tiempos débiles se separarán de los tiempos fuertes. Cuando el mando está en la posición central, el ajuste está al 50%, y los tiempos débiles se situarán exactamente entre los tiempos fuertes adyacentes.
Girando el mando en sentido horario se retrasarán los tiempos débiles. Girando el mando en sentido antihorario se adelantarán los tiempos débiles.

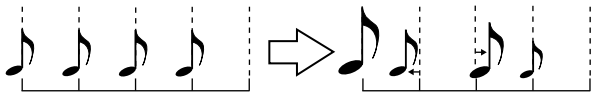
0%: Los tiempos débiles caerán en el mismo tiempo que el tiempo fuerte anterior.

100%: Los tiempos débiles caerán en el mismo tiempo que el tiempo fuerte siguiente.

En la página de ajustes Shuffle Quantize, puede utilizar PAGE [<] [>] para acceder a la página de ajustes Shuffle Rate, y aplique la cuantización mientras está viendo el ajuste numérico del mando.

Dar aire al ritmo (Groove Quantize)

Groove Quantize permite seleccionar una plataforma con la que se cuantizará el tiempo y la velocidad de reproducción. Simplemente seleccionando una plataforma diferente, puede dar una gran variedad de aires al patrón.
El JX-305 contiene 71 tipos diferentes de plataformas de cuantización, cada una de las cuales contiene un grupo diferente de tiempos de reproducción y datos de velocidad (dinámica).

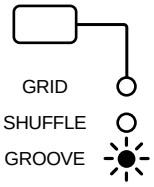


* *Las plataformas son para utilizarlas con armaduras 4/4. No producirán los resultados esperados si se aplican a otras armaduras.*

Seleccionar la plataforma

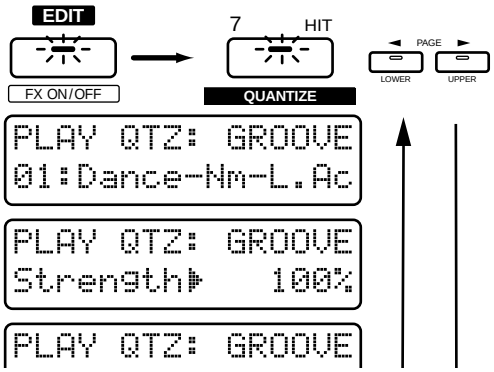
1. Pulse [PTN/SONG].

2. Pulse [GRID/SHFFLE/GROOVE] varias veces para iluminar el indicador GROOVE.



3. Pulse [EDIT].
El indicador se iluminará y la pantalla mostrará la página de edición.

4. Pulse NUMBER [7] (QUANTIZE).
Aparecerá la página de ajustes Groove Quantize Template.



5. Use [INC] [DEC] o el dial [VALUE] para seleccionar la plataforma.
Para abandonar la página de ajustes, pulse [EXIT].

Ajustes disponibles:

16 Beat Dance

01 : Dance-Nm-L.Ac	exacto / baja dinámica
02 : Dance-Nm-H.Ac	exacto / alta dinámica
03 : Dance-Nm-L.Sw	exacto / swing ligero
04 : Dance-Nm-H.Sw	exacto / swing fuerte
05 : Dance-Hv-L.Ac	arrastrado / baja dinámica
06 : Dance-Hv-H.Ac	arrastrado / alta dinámica
07 : Dance-Hv-L.Sw	arrastrado / swing ligero
08 : Dance-Hv-H.Sw	arrastrado / swing fuerte
09 : Dance-Ps-L.Ac	apresurado / baja dinámica
10 : Dance-Ps-H.Ac	apresurado / alta dinámica
11 : Dance-Ps-L.Sw	apresurado / swing ligero
12 : Dance-Ps-H.Sw	apresurado / swing fuerte

16 Beat Fusion

13 : Fuson-Nm-L.Ac	exacto / baja dinámica
14 : Fuson-Nm-H.Ac	exacto / alta dinámica
15 : Fuson-Nm-L.Sw	exacto / swing ligero
16 : Fuson-Nm-H.Sw	exacto / swing fuerte
17 : Fuson-Hv-L.Ac	arrastrado / baja dinámica
18 : Fuson-Hv-H.Ac	arrastrado / alta dinámica
19 : Fuson-Hv-L.Sw	arrastrado / swing ligero

20 : Fuson-Hv-H.Sw	arrastrado / swing fuerte
21 : Fuson-Ps-L.Ac	apresurado / baja dinámica
22 : Fuson-Ps-H.Ac	apresurado / alta dinámica
23 : Fuson-Ps-L.Sw	apresurado / swing ligero
24 : Fuson-Ps-H.Sw	apresurado / swing fuerte

16 Beat Reggae

25 : Regge-Nm-L.Ac	exacto / baja dinámica
26 : Regge-Nm-H.Ac	exacto / alta dinámica
27 : Regge-Nm-L.Sw	exacto / swing ligero
28 : Regge-Nm-H.Sw	exacto / swing fuerte
29 : Regge-Hv-L.Ac	arrastrado / baja dinámica
30 : Regge-Hv-H.Ac	arrastrado / alta dinámica
31 : Regge-Hv-L.Sw	arrastrado / swing ligero
32 : Regge-Hv-H.Sw	arrastrado / swing fuerte
33 : Regge-Ps-L.Ac	apresurado / baja dinámica
34 : Regge-Ps-H.Ac	apresurado / alta dinámica
35 : Regge-Ps-L.Sw	apresurado / swing ligero
36 : Regge-Ps-H.Sw	apresurado / swing fuerte

8 Beat Pops

37 : Pops-Nm-L.Ac	exacto / baja dinámica
38 : Pops-Nm-H.Ac	exacto / alta dinámica
39 : Pops-Nm-L.Sw	exacto / swing ligero
40 : Pops-Nm-H.Sw	exacto / swing fuerte
41 : Pops-Hv-L.Ac	arrastrado / baja dinámica
42 : Pops-Hv-H.Ac	arrastrado / alta dinámica
43 : Pops-Hv-L.Sw	arrastrado / swing ligero
44 : Pops-Hv-H.Sw	arrastrado / swing fuerte
45 : Pops-Ps-L.Ac	apresurado / baja dinámica
46 : Pops-Ps-H.Ac	apresurado / alta dinámica
47 : Pops-Ps-L.Sw	apresurado / swing ligero
48 : Pops-Ps-H.Sw	apresurado / swing fuerte

8 Beat Rhumba

49 : Rhumb-Nm-L.Ac	exacto / baja dinámica
50 : Rhumb-Nm-H.Ac	exacto / alta dinámica
51 : Rhumb-Nm-L.Sw	exacto / swing ligero
52 : Rhumb-Nm-H.Sw	exacto / swing fuerte
53 : Rhumb-Hv-L.Ac	arrastrado / baja dinámica
54 : Rhumb-Hv-H.Ac	arrastrado / alta dinámica
55 : Rhumb-Hv-L.Sw	arrastrado / swing ligero
56 : Rhumb-Hv-H.Sw	arrastrado / swing fuerte
57 : Rhumb-Ps-L.Ac	apresurado / baja dinámica
58 : Rhumb-Ps-H.Ac	apresurado / alta dinámica
59 : Rhumb-Ps-L.Sw	apresurado / swing ligero
60 : Rhumb-Ps-H.Sw	apresurado / swing fuerte

Otros

61 : Samba 1	samba (pandero)
62 : Samba 2	samba (surdo ytimba)
63 : Axe 1	axe (caixa)
64 : Axe 2	axe (surdo)
65 : Salsa 1	salsa (cascara)
66 : Salsa 2	salsa (conga)
67 : Triplets	tresillos
68 : Quintuplets	quintillos
69 : Sextuplets	sextillos
70 : 7 against 2	siete notas tocadas en dos pulsaciones
71 : Lagging Tri	tresillos retardados

Seleccionar una plataforma

Las plataformas se clasifican por género, aire y variación.
Seleccione la plataforma que combine los elementos.

Género

Dance : 16 beat dance
Fuson : 16 beat fusion
Regge : 16 beat reggae
Pops : 8 beat pops
Rhumb : 8 beat rhumba
Otros : samba, axe, salsa, tuplets

Aire

Nm (Normal) : en la pulsación
Hv (Heavy) : ”arrastrar” la pulsación
Ps (Pushed) : ”apresurando” la pulsación

Variación

L.Ac (Light Accent) : dinámica ligera
H.Ac (Hard Accent) : dinámica pesada
L.Sw (swing ligero) : swing ligero
H.Sw (Hard Swing) : swing fuerte

Por ejemplo, en el caso de una canción dance en la que quiera arrastrar la pulsación con un swing ligero, debería seleccionar “Dance-Hv-L.Sw.”

* *Los nombres de los géneros son sólo una guía, y no significan que estas plataformas puedan utilizarse sólo con este estilo. Pruebe otras posibilidades.*

* *Si aplica Groove Quantize a los datos musicales que contienen errores en la temporización, puede no obtener el resultado esperado. En estos casos, es mejor aplicar primero Grid Quantize first, para “alinear” el tiempo de los datos originales con las notas impresas.*

** Las plataformas son para uso con armaduras 4/4. Aplicarlas a otras armaduras puede no producir el resultado esperado.*

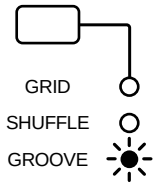
** Para samba, axe, salsa y tuplet, no es posible seleccionar aire o variación.*

Cuando el indicador GROOVE está iluminado, puede mantener pulsado [GRID / SHUFFLE / GROOVE] y girar el dial [VALUE] para cambiar de plataforma.

Aplicar Groove Quantize

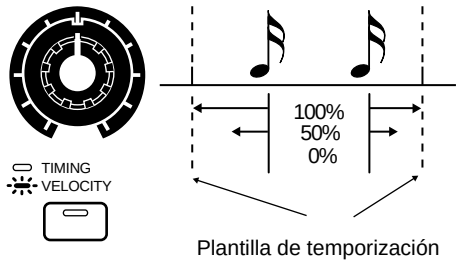
1. Reproduzca el patron que desee cuantizar.

2. Pulse [GRID / SHUFFLE / GROOVE] para iluminar el indicador GROOVE.



3. Se aplicará Groove Quantize de acuerdo con los ajustes de la plataforma seleccionada.

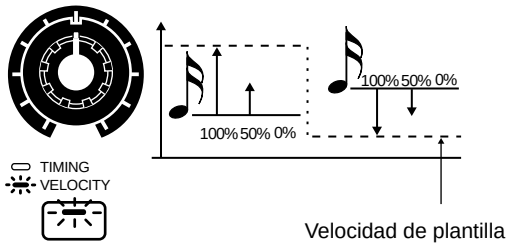
4. Gire el mando [TIMING] en la sección QUANTIZE para ajustar la fuerza.



Plantilla de temporización

Valores posibles: 0–100%
La fuerza especifica el grado con el que se corregirá el tiempo de las notas hacia el valor de nota especificado por la resolución. Girar el mando en sentido horario causará que las notas se corrijan totalmente.
Cuando este ajuste está a “0%”, las notas se tocarán con su tiempo original (no cuantizado)

5. Pulse [TIMING / VELOCITY] para iluminar el indicador, y gire el mando [VELOCITY] para ajustar Velocity Strength.



Velocidad de plantilla

Valores posibles: 0–100%
Velocity Strength es el grado en que las velocidades del patrón se ajustarán a las velocidades de la plataforma. Si se gira el mando en sentido horario, las velocidades que se tocarán serán más próximas a las velocidades de la plataforma.
Con este ajuste al “0%”, las notas se tocarán con sus velocidades originales.

En la página de ajustes Groove Quantize, también puede usar PAGE [<] [>] para acceder a las páginas de ajustes Strength o Velocity Strength, y utilizar los mandos para ajustarlos mientras ve el valor numérico del parámetro.

Técnicas para crear una sensación de aire

Las plataformas utilizan varios medios para producir unos resultados de interpretación óptimos para Groove Quantize. Consulte los siguientes puntos al usar las plataformas.

Aplicar Groove Quantize a percusión y líneas de bajo

La batería y el bajo son las partes más importantes a la hora de crear el aire. Así que las plataformas están creadas para ser compatibles con estos instrumentos. Es mejor aplicar Groove Quantize sólo a instrumentos que lo necesiten.

Ajustar el tempo

Las plataformas de aire han sido creadas basadas en un tempo comprendido entre ♩=120–140. Cuando aplique Groove Quantize a una canción con un tempo más rápido, ajuste la fuerza al 100% para una efectividad máxima. Para una canción con un tempo más lento, ajuste la fuerza (Strength) a menos del 100%.

Para crear un swing efectivo

Una atención cuidadosa sobre el tempo es una parte importante para crear un swing efectivo. Por ejemplo, en el caso del jazz, será efectivo aplicar un swing más profundo a canciones con un tempo lento. Alternativamente, aligerar el swing para un tempo más rápido dará una sensación de velocidad mayor. En otro ejemplo, aplicar un swing más profundo a un ritmo tipo dance con un tempo rápido producirá una sensación de “vitalidad”. Pruebe varios ajustes hasta encontrar el tipo de swing más efectivo.

Usar el pedal para controlar (Conmutador de pedal)

Se puede utilizar un conmutador de pedal conectado al jack SWITCH PEDAL para controlar el secuenciador del JX-305.

Especificar la función del conmutador de pedal

1. Pulse [EDIT].
El indicador se iluminará y la pantalla mostrará la página de edición.

2. Pulse BANK [5] (CONTROLLER).
Aparecerá la página de ajustes Controller.

3. Pulse BANK [5] (CONTROLLER) o PAGE [<] [>] varias veces para seleccionar la página de asignación del conmutador de pedal.

4. Use [INC] [DEC] o el dial [VALUE] para especificar la función del conmutador de pedal

Valores posibles:

STOP/PLAY: El pedal actuará como el botón [STOP/PLAY].

PTN INC: (Pattern Increment) Los patrones del grupo de patrones seleccionado actualmente se seleccionarán sucesivamente como el siguiente patrón.

☞ **"Agrupar los patrones más usados en un grupo (Pattern Set)" (p. 152)**

TRANSPOSE: El pedal actuará como el botón [TRANSPOSE] (p. 32).

SHIFT: El pedal actuará como el botón [SHIFT].

RPS HOLD: Se puede mantener la función RPS (p. 49).

TAP: El tempo se modificará al intervalo en que pulse el pedal.

5. Pulse BANK [5] (CONTROLLER) o PAGE [>] de nuevo para seleccionar la página de polaridad del conmutador de pedal.

6. Use [INC] [DEC] o el dial [VALUE] para cambiar la polaridad del pedal.

Valores posibles: STANDARD, REVERSE
Si utiliza un pedal con polaridad inversa (el pedal funciona de forma opuesta a lo que se espera), seleccione "REVERSE."

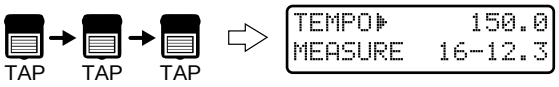
7. Pulse [EXIT] para completar el ajuste.
Reaparecerá la pantalla original.
Los ajustes del conmutador de pedal ya han sido hechos.

Usar el pedal para cambiar el tempo

Puede modificar el tempo por el intervalo a que pulse el pedal.

1. Ajuste el conmutador de pedal a "TAP".

2. Pulse el pedal al menos tres veces a intervalos de negra con el tempo deseado.
El tempo se calculará automáticamente, y el tempo se cambiará al intervalo a que pulse el pedal.



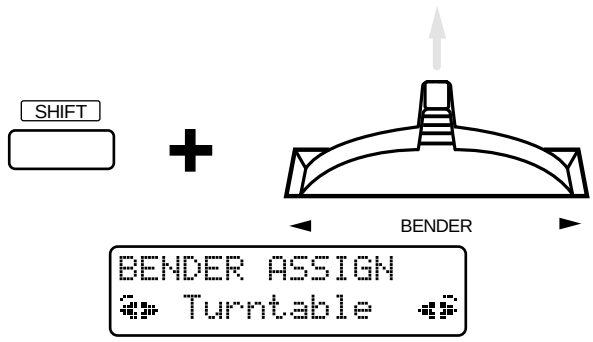
El pedal se puede utilizar para cambiar el tempo incluso cuando la pantalla no muestra el valor de tempo.
El indicador BEAT mostrará el tempo y la armadura.
El indicador parpadeará en rojo durante la primera pulsación y en verde en las otras.

Cambiar simultáneamente el tempo y la afinación (Turntable)

Turntable es una función que le permite usar la palanca de pitch bend y la palanca de modulación para afectar la reproducción de un patrón. Cuando mueva la palanca de modulación, todas las partes se enmudecerán instantáneamente. Cuando mueva la palanca de pitch bend, el tempo y la afinación cambiarán simultáneamente, produciendo un efecto similar a cuando se cambia la afinación en un plato de disco.

1. Mantenga pulsado [SHIFT] y mueva la palanca de modulación alejándola de vd.

Aparecerá la siguiente pantalla, y podrá usar la palanca de pitch bend para controlar la función Turntable.



2. Mueva la palanca de pitch bend a derecha e izquierda.

El tempo y la afinación de todas las partes cambiarán simultáneamente.

Moviendo la palanca de pitch bend hacia la izquierda el tempo y la afinación bajarán.

Moviéndola hacia la derecha, tempo y afinación crecerán simultáneamente. Volviendo la palanca a su posición original se recuperarán el tempo y la afinación originales.

* *Si el tempo de un patrón es rápido, el tempo no crecerá aunque mueva la palanca de pitch bend hacia la derecha.*

3. Mueva la palanca de modulación alejándola de usted.

Mientras la palanca de modulación esté apartada, todas las partes se enmudecerán.

* *La reproducción del teclado (incluyendo arpegios) y la reproducción RPS no se enmudecerán.*

Cuando la palanca de modulación vuelva a su posición original, se recuperará el estatus de enmudecimiento anterior.

4. Para desactivar la función Turntable, de nuevo mantenga pulsado [SHIFT] y mueva la palanca de modulación hacia adelante.

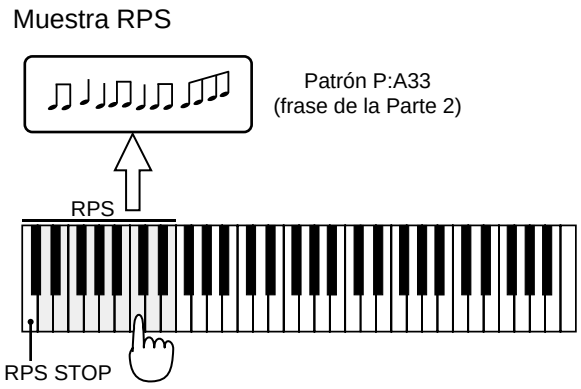
Aparecerá la siguiente pantalla, y la palanca de modulación y la palanca de pitch bend recuperarán sus funciones normales.

Capítulo 4. Reproducción One-Touch de frases (RPS)

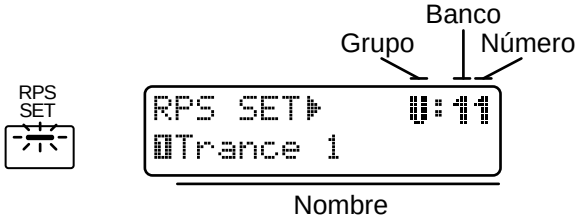
RPS (Realtime Phrase Sequence) es una función que le permite reproducir datos musicales de una parte de un patrón simplemente pulsando una nota específica. Puede tocar diferentes frases dependiendo de la nota que pulse. Como que puede reproducir frases RPS mientras está tocando el teclado o reproduciendo un patrón, esta función es ideal para utilizarla durante una interpretación en vivo, etc.
Por ejemplo, si se asigna una frase de relleno de batería utilizada por un patrón se asigna como RPS, puede tocar otro patrón sin relleno, y luego añadirlo simplemente pulsando una tecla.

Pulsar notas para reproducir frases

En el JX-305, las frases asignadas a las dieciséis notas entre C#2 (Do#2) y E3 (Mi3) se manejan como un grupo RPS. Los contenidos de un grupo RPs se pueden reasignar libremente, y se pueden guardar hasta dieciséis grupos RPS distintos en la memoria. Las notas que se pueden usar para asignar frases son las dieciséis notas que se muestran en el diagrama excepto la nota C2 (Do2) (RPS Stop).



1. Pulse [RPS SET] en la sección display.
El indicador se iluminará, y la pantalla indicará el grupo, banco, número y nombre del grupo RPS seleccionado actualmente.



2. Utilice [INC] [DEC] o el dial [VALUE] para seleccionar el banco y el número.
También puede utilizar los botones BANK y NUMBER [1]–[8] para seleccionar los grupos RPS.
Valores posibles: 11–84
La seleccion de la pantalla cambiará.
El grupo RPS ya está seleccionado.

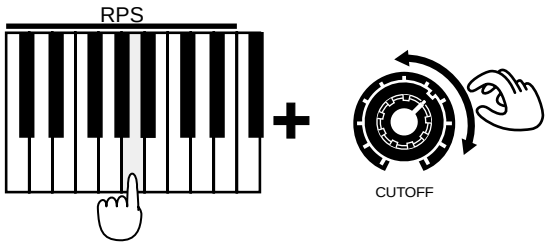
* *Se necesita un breve intervalo de tiempo para cambiar de grupo RPS. Además, si cambia de grupo RPS durante la reproducción de un patrón, éste se puede enlentecer o fallar, de forma que es mejor cambiar de grupo RPS cuando la reproducción de patrones está parada.*

3. Pulse [RPS] para iluminar el indicador del botón.

4. Pulse una tecla para reproducir una frase.
La frase se reproducirá mientras continúe pulsando la tecla.

Modificar RPS

Mientras está pulsando una tecla para reproducir una frase RPS, puede mover los mandos de parámetro de Patch para modificar el sonido de la frase. Si está pulsando dos o más teclas, puede modificar el sonido de la última tecla pulsada.



* *No es posible modificar una frase RPS mientras está editando un patch/grupo de percusión o cuando entre en la página del mezclador de partes.*

* *Cuando suelte la nota, el sonido de la parte actual (no RPS) se modificará.*

Tiempo de la reproducción RPS

Si utiliza RPS mientras se está reproduciendo un patrón, la frase empezará sincronizada con el tiempo del patrón.
Cambiando el ajuste RPS Trigger Quantize, puede modificar el tiempo con el que se reproducirá la frase.

☞ **"Especificar el tiempo para la reproducción RPS (RPS Trigger Quantize)" (p. 167)**

Máxima reproducción RPS simultánea

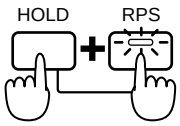
Incluso mientras se está reproduciendo un patrón, el JX-305 puede reproducir hasta 8 frases simultáneamente, la temporización se puede enlentecer o las notas pueden interrumpirse. Si ocurre ésto, reduzca el número de frases que está tocando simultáneamente.

Hacer que una frase continúe sonando (RPS Hold)

Normalmente, la frase dejará de sonar cuando retire el dedo de la nota. De todas formas, cuando utilice la función RPS Hold function, la frase continuará sonando incluso cuando suelte la nota.
Hay dos formas de mantener una frase RPS.

Mantener todas las frases

1. Mantenga pulsado [HOLD] y pulse [RPS].
El indicador parpadeará.



2. Pulse una nota para reproducir una frase.
La frase continuará sonando incluso al soltar la nota. Puede pulsar notas adicionales mientras el indicador está parpadeando y sus frases se sostendrán.

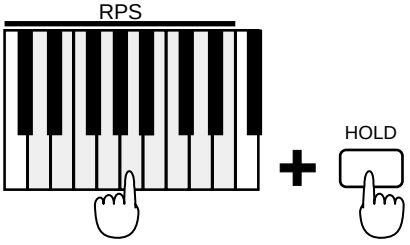
3. Para parar la reproducción de una frase, mantenga pulsada la nota de la frase que quiera detener, y pulse la nota más a la izquierda (RPS STOP).

4. Para parar la reproducción de todas las frases, pulse la nota de más a la izquierda (RPS STOP), o pulse de nuevo [RPS] y [HOLD] simultáneamente.

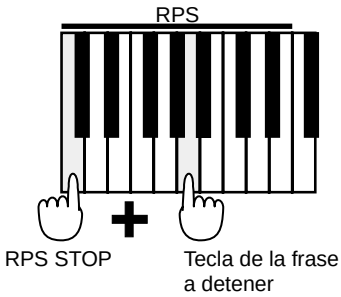
Mantener una frase específica

1. Pulse una nota para reproducir la frase que desee mantener.

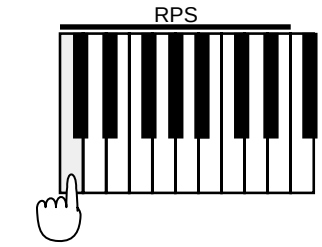
2. Mientras continúa pulsando la nota, pulse [HOLD].
La frase continuará sonando incluso si suelta la nota. Si suelta [HOLD] y luego pulsa y suelta otras notas, las frases no se mantendrán.



3. Para parar la reproducción de la frase, mantenga pulsada la nota a la cual está asignada la frase, y pulse la nota de más a la izquierda (RPS STOP).



4. Para parar la reproducción de todas las frases, pulse la nota de más a la izquierda (RPS STOP).



Alternativamente, si conecta un conmutador de pedal (opcional) y selecciona “RPS HOLD”para el ajuste de sistema “Switch Pedal Assign”, el conmutador de pedal se podrá utilizar de la misma forma que el botón [HOLD] (p. 46).

Asignar frases al teclado

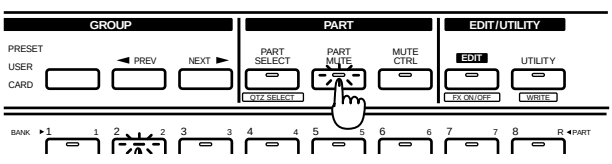
Las frases que se han asignado a un grupo RPS se pueden reasignar cuando lo desee. Encontrará conveniente asignar sus frases favoritas o más utilizadas a un grupo RPS. Como ejemplo, aquí se explica como asignar la frase de la parte 2 del P:A12 en un grupo RPS.
Primero debemos seleccionar el grupo RPS al que asignaremos la frase.

1. Seleccione el grupo RPS al que quiere asignar la frase.

2. Seleccione el patrón P:A12.

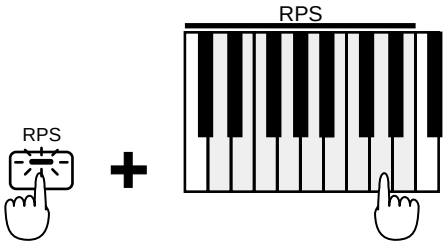
3. Utilice [PART MUTE] y los botones PART [1]–[R] para enmudecer todas las partes excepto la parte 2.

* *Puede enmudecer rápidamente todas las partes excepto la parte 2 manteniendo pulsado [PART MUTE] y pulsando PART [2].*



4. Compruebe que el indicador [RPS] está iluminado.

5. Mantenga pulsado [RPS], y pulse la tecla a la que quiere asignar la frase.



La frase se asignará a la tecla que ha pulsado.
Las frases se pueden asignar incluso mientras se está reproduciendo un patrón.

P:E33–P:L88 contienen patrones que están preparados específicamente para usarlas con RPS. Podría encontrar conveniente asignar frases de estos patrones para usarlas como rellenos, o para otras situaciones.

4

Precauciones a tomar al utilizar RPS

* *No es posible asignar frases de dos o más partes a una sóla tecla. Debe enmudecer todas las partes excepto una, la que contiene la frase deseada, antes de asignarla. Si no ha enmudecido alguna de las partes adicionales, al realizar la asignación aparecerá el siguiente mensaje en la pantalla:*

```
CAUTION !
Cannot Assign
```

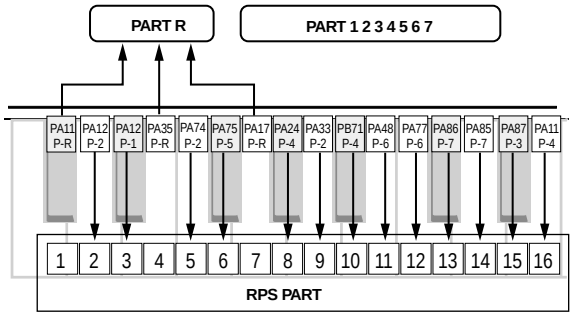
* *Si después de asignar una frase de un patrón del ususario como RPS, modifica los datos de reproducción del patrón que contiene la frase, tenga en cuenta que los cambios que afecten la frase se reflejarán en la reproducción RPS. Por ejemplo, si borra datos musicales del patrón que contengan la frase que ha asignado, no habrá ningún sonido cuando intente reproducir la frase RPS.*

* *Incluso si asigna la frase de una parte que tenga el parámetro Sequencer Output Assign (p. 36) ajustado a "BOTH" o "EXT", los datos musicales de la frase no se transmitirán desde MIDI OUT.*

* *Si asigna una frase de una parte que utiliza multiefectos, la reproducción RPS utilizará los ajustes de multiefectos del patrón seleccionado en ese momento. Ésto significa que lo que escuche cuando se reproduzca la frase RPS puede ser algo diferente que la frase original.*

* *Si se asigna una frase de la parte de percusión, los ajustes Rhythm Mute se ignorarán durante la reproducción RPS.*

* *Cada frase se reproduce por una parte RPS especial del 1 al 16 que corresponden a cada tecla, pero las frases asignadas desde una parte de ritmos se reproducirán usando la parte de percusión del patrón seleccionado actualmente. Por esta razón, en algunos casos puede sonar un grupo de percusión distinto al del patrón registrado. Si el patrón cambia de forma que se seleccione un grupo de percusión diferente, el grupo de percusión que reproducirá el RPS también cambiará.*



Comprobar el número de patrón y la parte que se han registrado

Si mantiene pulsada una tecla a la cual se ha asignado una frase y pulsa [PTN/SONG], el número de patrón, el nombre y la parte asignada a esta tecla aparecerán en la pantalla mientras continúe pulsando la tecla.

```
Part R      P:E33
Techno Drums 1
```

Hacer ajustes para cada frase

Usar el mezclador de partes para hacer ajustes

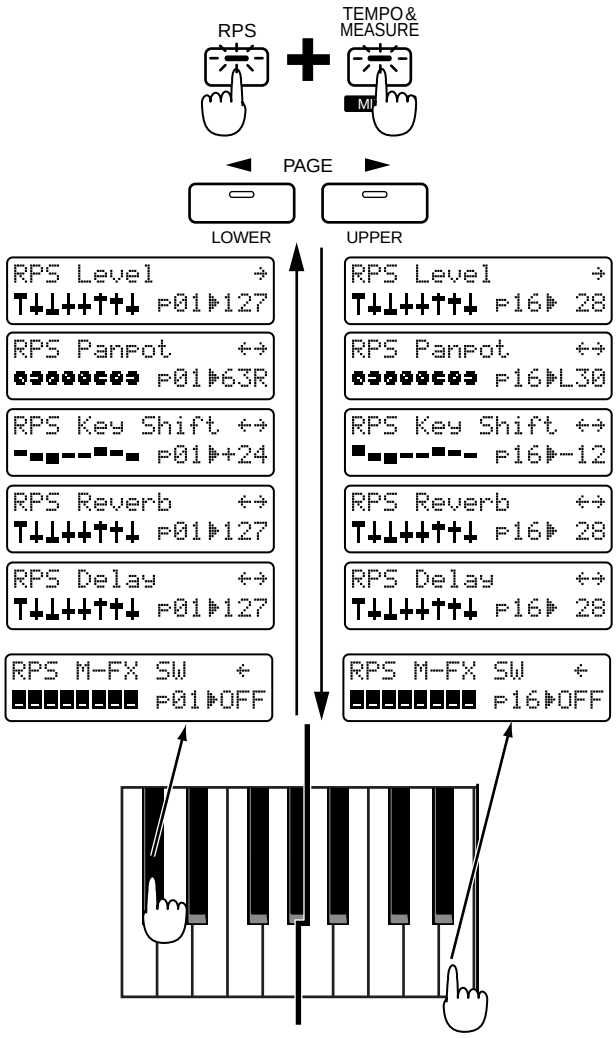
Puede utilizar el mezclador de partes para modificar ajustes como el volumen y la panoramización para cada parte RPS.
Se pueden modificar los siguientes parámetros de cada parte RPS.
RPS Level (RPS Part Level)
RPS Panpot (RPS Part Pan)
RPS Key Shift (RPS Part Key Shift)
RPS Reverb (RPS Part Reverb Level)
RPS Delay (RPS Part Delay Level)
RPS M-FX SW (RPS Part Multi-Effects Switch)

1. Compruebe que el indicador [RPS] está iluminado.

2. Mantenga pulsado [RPS] y pulse [MIXER].

El indicador se iluminará, y la pantalla mostrará gráficamente el ajuste actual de cada parte RPS.

3. Pulse PAGE [<] [>] varias veces para seleccionar el parámetro que desee modificar.



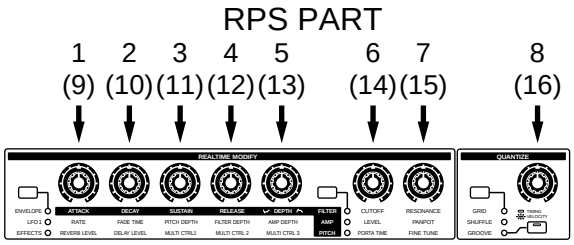
4. Pulse una nota a la que se haya asignado una frase para cambiar la parte mostrada en la pantalla.

Si pulsa cualquier nota C#2–G#2, los ajustes de las partes RPS 1–8 se mostrarán gráficamente.

Si pulsa cualquier nota A2–E3, los ajustes de las partes 9–16 se mostrarán gráficamente.

La parte derecha de la pantalla indicará el valor actual del ajuste de la parte RPS seleccionada.

5. Utilice los ocho mandos de las secciones REALTIME MODIFY y QUANTIZE para ajustar los ajustes de cada parte RPS.



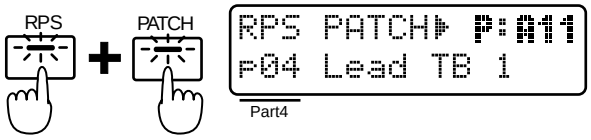
* *Las teclas a las que se ha asignado una frase de una parte de percusión reflejarán los ajustes de la parte de percusión del patrón seleccionado actualmente. Por ejemplo, si se asignan frases RPS que utilizan la parte de percusión a las teclas C#2 y D2, al modificar el volumen o el grupo de percusión de la tecla C#2, los ajustes de la tecla D2 y la parte de percusión del patrón seleccionado cambiarán de la misma forma.*

Cambiar el patch para cada parte RPS

Puede cambiar el sonido que tocará cada parte RPS, de forma que la frase asignada a cada tecla se oírá con un sonido diferente.

1. Mantenga pulsado [RPS] y pulse [PATCH].

El indicador se iluminará, y aparecerá la siguiente pantalla.



2. Pulse la nota de la frase cuyo patch desee cambiar para seleccionar la parte RPS.

La pantalla indicará el patch de la parte RPS seleccionada.

3. Utilice [INC] [DEC] o el dial [VALUE] para seleccionar el patch deseado.

Puede utilizar los botones [PRESET/USER/CARD], [<PREV] [NEXT>] y BANK y NUMBER [1]–[8] en la sección GROUP para seleccionar un patch.

* *Si cambia el grupo de percusión de una tecla en la cual se ha registrado una frase de la parte de percusión, el grupo de percusión del patrón seleccionado actualmente cambiará de la misma forma.*

Guardar las frases que ha asignado (RPS Set Write)

Cuando haya asignado frases para crear un grupo RPS que le guste, aquí se explica como guardarlos como un grupo RPS de usuario.

1. Compruebe que el patrón está parado.

2. Pulse [RPS SET] para acceder a la página de selección de grupos RPS.

Cuando modifique los contenidos de un grupo RPS, aparecerá un asterisco "*" a la izquierda del número, indicando que el grupo RPS seleccionado se ha modificado (editado).

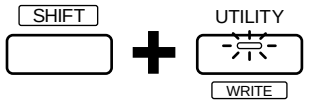
Tenga en cuenta que si apaga el equipo sin guardar un grupo RPS modificado, reaparecerán los ajustes anteriores.

4

3. Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [WRITE].

El indicador parpadeará.

Aparecerá la siguiente pantalla, y aparecerá un cursor " ▶ " a la izquierda del número.




```
RPS SET WRT▶U:11
 Trance 1
```

Si no desea cambiar el banco, el número o el nombre, puede saltarse los pasos 4-7.

Si decide no guardar el patrón, pulse [EXIT].

4. Utilice [INC] [DEC] o el dial [VALUE] para seleccionar el banco y el número de destino.

También puede utilizar los botones BANK y NUMBER [1]–[8] para seleccionar un grupo RPS.

* *Cuando guarde un grupo RPS, sólo puede seleccionar el grupo de usuario.*

En este punto, puede pulsar [UNDO/REDO] para comprobar el nombre del grupo RPS que se encuentra actualmente en el número de destino. Una vez haya encontrado un grupo RPS que no le importe borrar, pulse [UNDO/REDO] de nuevo para volver a la pantalla anterior.

5. Pulse PAGE [>].

El cursor pasará al principio de la segunda línea de la pantalla.

```
RPS SET WRT U:12
▶Trance 1
```

6. Asigne un nombre al grupo RPS.

Utilice [INC] [DEC] o el dial [VALUE] para especificar los caracteres.

Se pueden seleccionar los siguientes caracteres.

espacio, A–Z, a–z, 0–9, ! " # $ % & ' ( ) * + , - . / : ; < = > ? @ [¥] ^ _ ` { | }

7. Repita los pasos 5-6 para entrar el nombre.

Puede hacer retroceder el cursor pulsando PAGE [<].

8. Pulse [ENTER].

Aparecerá la pantalla de ejecución.

Si desea cancelar la operación, pulse [EXIT].

```
RPS SET WRT U:12
 Are You Sure ?
```

9. Pulse [ENTER] de nuevo.

```
Processing...
Keep Power ON !
```

Se ejecutará la operación RPS Set Write, y volverá a aparecer la pantalla normal.

El grupo RPS ya ha sido guardado.

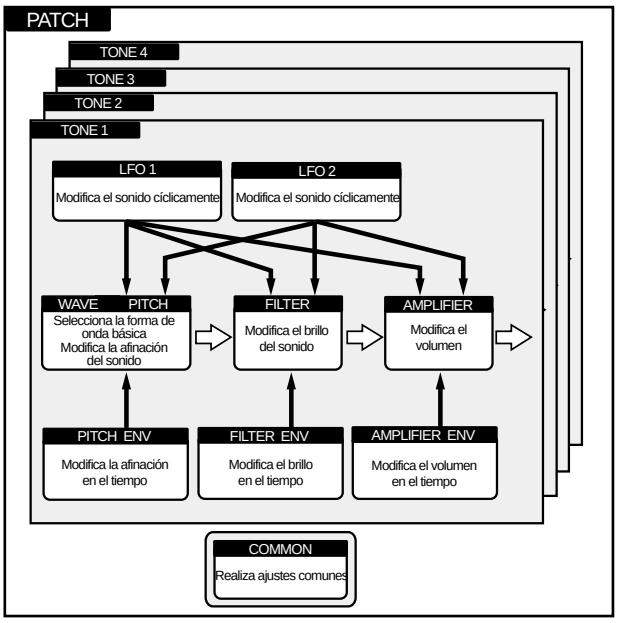
Capítulo 5. Crear sonidos originales (Patch Edit)

Aunque puede utilizar la modificación a tiempo real para modificar el sonido de un patch mientras se reproduce el patrón, también es posible modificar los varios aspectos del sonido de antemano para crear el patch idóneo para su música. Este proceso se conoce como Patch Edit (edición de patch), y permite definir ajustes detallados para los parámetros de cada tono.
Los parámetros del sonido que se pueden ajustar durante la edición del patch se conocen como parámetros de patch.

Las bases del sonido de un patch (Tones)

¿En qué consiste un tone?

En el JX-305, el Tone es la unidad más pequeña de sonido. De todas formas no es posible tocar tones. Los patches son las unidades que normalmente usará, y los tones son los "ladrillos" que forman estos patches.
Un tone contiene los siguientes elementos.



ONDA (WAVE)

Seleccione la forma de onda PCM que es la base del sonido.
El JX-305 contiene 636 tipos (A001–A254, B001–B251, C001–C131) de formas de onda. Cada uno de los patches del JX-305 está formado por tones, que a su vez están basados en estas formas de onda.

AFINACIÓN (PITCH)

Especifica como cambiará la afinación.

FILTRO (FILTER)

Especifica cómo cambiarán los componentes de frecuencia del sonido.

AMPLIFICADOR (AMPLIFIER)

Especifica cómo cambiarán el volumen y la panoramización.

LFO (Low Frequency Oscillator)

El LFO crea cambios cíclicos (modulación). Hay dos LFOs, y éstos pueden aplicar cambios a PITCH, FILTER, y AMPLIFIER. Cuando se aplica LFO a la afinación se produce un efecto de vibrato. Cuando se aplica LFO a la frecuencia de corte del filtro, se produce un efecto de wah, y cuando se aplica al volumen del amplificador se produce un efecto de tremolo.

Proceso de edición de sonido

1. **Seleccione una de las partes 1-7 como parte actual.**
2. **Seleccione el patch que desee editar (p. 18).**
3. **Compruebe que se muestra la página de selección de patches.**
4. **Pulse [EDIT].**
   El indicador se iluminará, y la pantalla mostrará la página de edición.

5. **Seleccione el parámetro de patch que desee editar, y edítelo.**
   Hay dos formas de seleccionar estos parámetros.

Acceder a las páginas de ajuste y editar

Aquí se explica cómo puede usar NUMBER [1] (COMMON)–[7] (CONTROL) para acceder a las diferentes páginas de ajuste, utilice PAGE [<] [>] para cambiar entre las páginas de parámetros, y edite el parámetro deseado. Ésto le permite editar todos los parámetros, y es un buen método cuando quiera crear sonidos en una secuencia lógica como "forma de onda"→ "afinación" → "brillo", y así sucesivamente.
Utilice [INC] [DEC] o el dial [VALUE] para modificar los valores.
Para saber cómo acceder a cada página de ajustes, consulte "Definir ajustes más detallados".

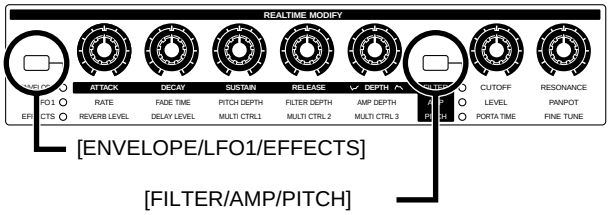
Usar los mandos o los botones para seleccionar una página de edición

Accionando un mando del panel frontal o un botón, puede acceder directamente a la página de este parámetro y editarlo. Por ejemplo, si gira el mando [CUTOFF], la pantalla cambiará automáticamente a la página de ajuste Cutoff Frequency, y podrá editar el ajuste mientras está viendo los valores para cada tone.

* *Este método no se puede utilizar para editar parámetros para los cuales no hay ningún mando o botón en el panel frontal.*

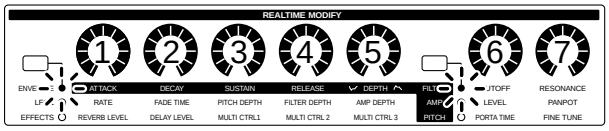
Parámetros asignados a un mando

Los parámetros que pueden ajustarse con un mando están determinados por el estatus de los indicadores [ENVELOPE / LFO1 / EFFECTS] y [FILTER / AMP / PITCH].



Cuando los indicadores “ENVELOPE” y “FILTER” están iluminados

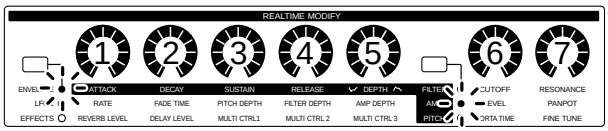
[ENVELOPE] iluminado [FILTER] iluminado



1: Filter Envelope Attack Time (p. 63)
2: Filter Envelope Decay Time (p. 63)
3: Filter Envelope Sustain Level (p. 63)
4: Filter Envelope Release Time (p. 63)
5: Filter Envelope Depth (p. 64)
6: Cutoff Frequency (p. 62)
7: Resonance (p. 63)

Cuando los indicadores “ENVELOPE” y “AMP” están iluminados

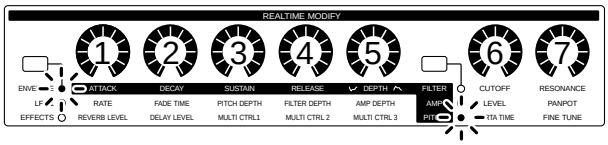
[ENVELOPE] iluminado [AMP] iluminado



1: Amplifier Envelope Attack Time (p. 68)
2: Amplifier Envelope Decay Time (p. 68)
3: Amplifier Envelope Sustain Level (p. 68)
4: Amplifier Envelope Release Time (p. 68)
5: - Ningún parámetro asignado.
6: Tone Level (p. 67)
7: Tone Pan (p. 67)

Cuando los indicadores “ENVELOPE” y “PITCH” están iluminados

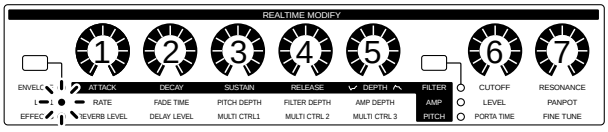
[ENVELOPE] iluminado [PITCH] iluminado



1: Pitch Envelope Attack Time (p. 58)
2: Pitch Envelope Decay Time (p. 58)
3: Pitch Envelope Sustain Level (p. 58)
4: Pitch Envelope Release Time (p. 58)
5: Pitch Envelope Depth (p. 59)
6: Portamento Time (p. 78)
7: Fine Tune (p. 57)

Cuando el indicador “LFO1” está iluminado

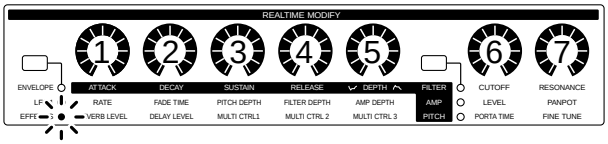
[LFO1] iluminado



1: LFO1 Rate (p. 72)
2: LFO1 Fade Time (p. 74)
3: LFO1 Pitch Depth (p. 73)
4: LFO1 Filter Depth (p. 73)
5: LFO1 Amplifier Depth (p. 73)
6, 7: Determinados por el estatus de [FILTER/AMP/PITCH]

Cuando el indicador "EFFECTS" está iluminado

[EFFECTS] iluminado



1: Reverb Level (p. 102)
2: Delay Level (p. 104)
3: Multi-Effects Control 1 (p. 107)
4: Multi-Effects Control 2 (p. 107)
5: Multi-Effects Control 3 (p. 106)
6, 7: Determinados por el estatus [FILTER/AMP/PITCH]

* *Durante la edición del patch, no es posible acceder a la página de edición de los parámetros de efectos.*

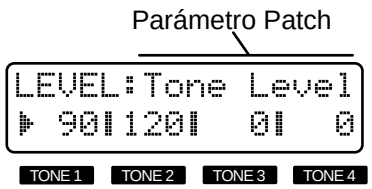
Acceder sólo a la página de edición sin modificar el valor del ajuste

Si quiere ver el ajuste actual antes de hacer ningún cambio, mantenga pulsado [SHIFT] mientras acciona el mando, y accederá sólo a la página de edición sin modificar el valor.

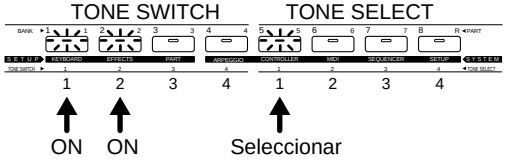
Mantener la diferencia relativa entre tones al hacer la edición

En la página de edición, puede usar [INC] [DEC] o el dial [VALUE] para editar preservando las diferencias relativas entre tones. Utilice este método cuando sea necesario.

La página de edición de patches mostrará los parámetros de patch seleccionados actualmente y los ajustes de cada tone.



Durante la edición del patch, los indicadores BANK [1]–[8] mostrarán el siguiente estatus.

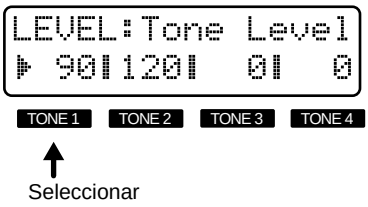


Activar/desactivar cada tone (Tone Switch)

De los tones que forman un patch, aquellos cuyo indicador esté iluminado estarán activados. Puede pulsar el botón para activar/desactivar cada tone.

Seleccionar el tone para la edición (Tone Select)

El tone con un indicador de botón iluminado se verá afectado por la edición.
El tone al cual se aplica la edición se indica con el símbolo "▶" a la izquierda del valor. En la siguiente figura se está editando el TONE 1.



Pulse un botón BANK [5]–[8] para seleccionar el tone que desee editar.
El indicador del botón seleccionado se iluminará, y aparecerá el símbolo "▶" a la izquierda del valor del ajuste.
Puede seleccionar dos o más tones manteniendo pulsado uno de los botones mientras pulsa otro.

6. Para abandonar la página de edición, pulse [EDIT] o [EXIT].

Aparecerá un asterisco "*" a la izquierda del grupo del patch editado. Esto indica que los ajustes de este patch se han modificado.
Si selecciona un patch diferente cuado se muestra "*" , los aju56stes modificados se perderán. Si quiere conservar el patch editado, debe ejecutar la operación Patch Write.

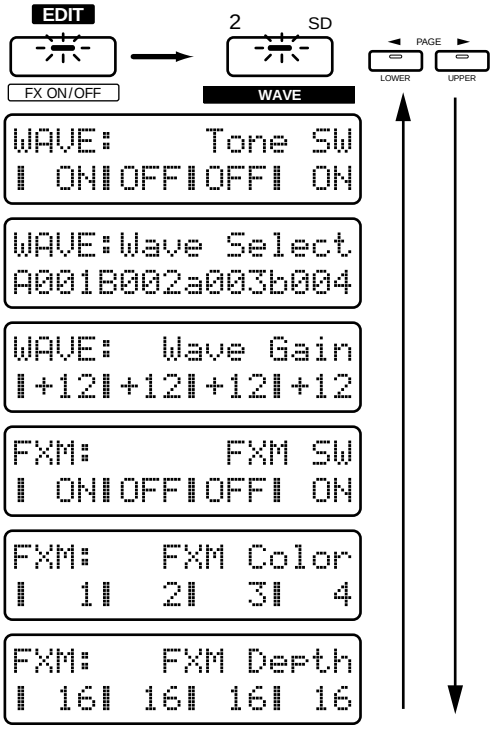
☞ **"Guardar los patches que ha creado (Patch Write) " (p. 82)**

5

Cambiar la forma básica de la onda de sonido (Wave/FXM)

Usando los parámetros WAVE/FXM, puede definir ajustes relacionados con la forma de onda que es la base del sonido del sintetizador.

1. **Pulse NUMBER [2] (WAVE).**
   La pantalla mostrará la página de ajustes WAVE.
2. **Utilice PAGE [<] [>] para cambiar entre los parámetros y editarlos.**



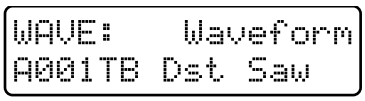
Tone SW (Tone Switch)

Actívelo si quiere que el tone suene, o desactívelo si no quiere que el tono suene.
Para hacer un mejor uso de la polifonía disponible, los tones no utilizados deberían desactivarse.

* *El ajuste de este parámetro se modificará cuando utilice BANK [1] – [4] para activar o desactivar cada tone.*

Seleccionar la forma de onda básica (Wave Select)

Para cada tone, seleccione la forma de onda que será la base del sonido.
Valores posibles: A001–A254, B001–B251, C001–C131
La edición se aplicará a el(los) tone(s) cuyo nombre de grupo (A/B/C) se muestre en mayúsculas.
Si sólo hay un tone seleccionado para editarlo, el nombre de la forma de onda se mostrará como sigue:



Número Nombre de forma de onda

Si quiere conocer las formas de onda disponibles...
☞ **"Lista de formas de onda" (p. 187)**

No es una exageración decir que la mayor parte del sonido viene determinado por la forma de onda que seleccione. Una vez tenga una idea del sonido deseado, seleccione una forma de onda que crea que será correcta.

Onda en diente de sierra

Ésta se usa como la forma de onda básica para la mayoría de instrumentos excepto los de viento y de madera. Muchos sonidos característicos de sintetizador se pueden crear utilizando esta forma de onda.
→ A001, A006–A008, A013–A021

Onda cuadrada

Esta forma de onda es similar al sonido de los instrumentos de viento. Esta forma de onda es similar al sonido de los instrumentos de viento. Muchos sonidos característicos de sintetizador se pueden crear también utilizando esta forma de onda.
→ A002–A005, A009, A010, A022–A024

Onda triangular

Esta forma de onda tiene pocos armónicos, y produce un sonido menos distintivo. Se utiliza para hacer sonidos tipo flauta.
→ A038

Onda sinusoide

Un sonido suave sin mucho carácter.
→ A039, A040

Para la mayoría de los sonidos instrumentales, querrá seleccionar uno de los tipos siguientes de formas de onda.
Cuerdas → C007–C010
Metal → A102–A108
Piano → C012–C014
Batería → A202–A254, B001–B251, C119–C131

Gain de onda

Ésto mejora la forma de onda. Aumentando el ajuste a 6 dB se doblará el gain. Si utiliza el realzador para distorsionar el sonido, el ajuste será más efectivo al valor máximo.
Valores posibles: -6, 0, +6, +12

Si quiere saber más de los ajustes del gain del realzador...
☞ **"Ajustes comunes a todo el patch (Common)" (p. 77)**

FXM (Frequency Cross Modulation)
FXM (Frequency Cross Modulation) usa una forma de onda específica para aplicar modulación de frecuencia a la forma de onda seleccionada, creando armónicos complejos. Ésto es útil para crear sonidos muy dramáticos o efectos sonoros.

FXM SW (Conmutador FXM)
Cuando quiera utilizar FXM, actívelo.

Color FXM
Selecciona uno de los cuatro tipos de modulación de frecuencia que puede aplicar FXM.
Valores posibles: 1–4
Al aumentar este valor, el sonido se hará más áspero. Valores más bajos producirán un sonido metálico.

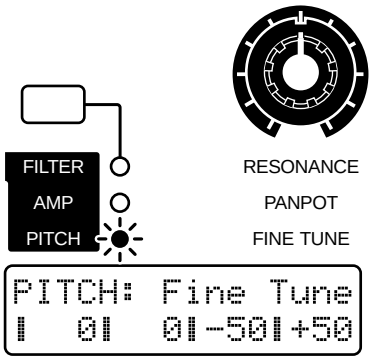
Profundidad FXM
Ajusta la profundidad de la modulación de frecuencia producida por FXM.
Valores posibles: 1–16
Al aumentar este valor, la modulación se aplicará más profundamente. Al reducir el valor, la profundidad de la modulación también se reducirá.

Ajustes relacionados con la afinación
Utilizando los parámetros PITCH puede hacer ajustes que afecten a la afinación.

Modificar la afinación (Pitch)

Ajustes finos a la afinación (Fine Tune)
Puede ajustar la afinación de cada tone en pasos de una centésima (1/100 de semitono).

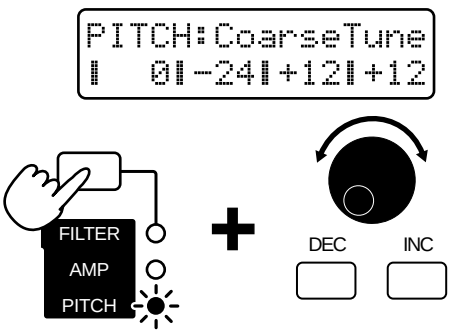
1. **Pulse [FILTER/AMP/PITCH] en la sección REALTIME MODIFY varias veces para iluminar el indicador PITCH.**
2. **Gire el mando [FINE TUNE] para ajustar el valor de Fine Tune.**



Valores posibles: -50–+50
Si gira el mando en sentido horario la afinación será más aguda. Si gira el mando en sentido antihorario, la afinación será más grave.

Ajustes aproximados de la afinación (Coarse Tune)
Ajusta la afinación de cada tone en pasos de un semitono.

1. **En la sección REALTIME MODIFY, pulse [FILTER/AMP/PITCH] varias veces para iluminar el indicador PITCH.**
2. **Mantenga pulsado [FILTER/AMP/PITCH], y utilice [INC] [DEC] o el dial [VALUE] para ajustar el valor de Coarse Tune.**



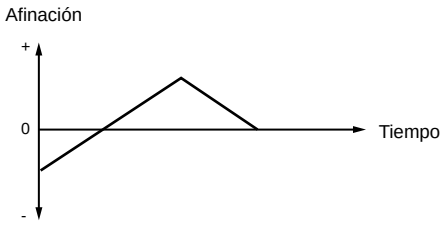
Valores posibles: -48–+48 semitonos
La afinación subirá a medida que se aumente el valor. La afinación bajará si se reduce el valor.
Si mantiene pulsado [SHIFT] mientras define el ajuste, podrá cambiar la afinación en intervalos de una octava (12 semitonos).

Hacer el sonido más espacioso

Si selecciona la misma forma de onda para dos tones, ajuste el mismo valor de Coarse Tune para ambos y utilice Fine Tune para crear una ligera diferencia de afinación entre los dos tones, el sonido aparecerá más espacioso (el efecto de desafinado).

Cambiar la afinación con el tiempo (Pitch Envelope)

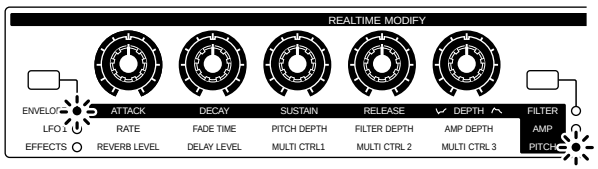
En los instrumentos acústicos, la afinación a veces cambia con el tiempo, desde que el sonido empieza hasta que desaparece. Por ejemplo, en instrumentos de metal, como una trompeta, hay una ligera inestabilidad en la afinación cuando se sopla el principio de la nota. Los parámetros P-ENV (Pitch Envelope) permiten definir ajustes que especifiquen este "cambio en el tiempo".



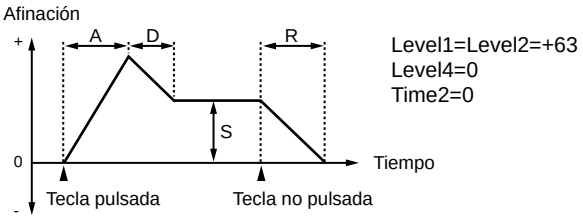
Ajustes de pitch envelope

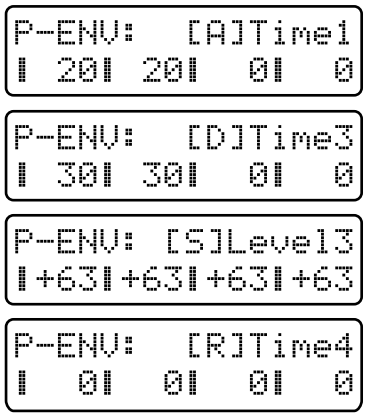
1. **En la sección REALTIME MODIFY, pulse [FILTER/AMP/PITCH] varias veces para iluminar el indicador PITCH.**
2. **Pulse [ENVELOPE/LFO1/EFFECTS] varias veces para iluminar el indicador ENVELOPE.**
3. **Utilice los mandos [ATTACK] / [DECAY] / [SUSTAIN] / [RELEASE] para ajustar los valores de pitch envelope.**

Ajustes disponibles:
[ATTACK]/[DECAY]/[RELEASE]: 0–127
[SUSTAIN]: -63–+63



Ataque Caída Sustain Desvanecimiento





[ATTACK] (Tiempo de ataque)
El tiempo desde que se toca el teclado hasta que se consigue la máxima afinación.
Unos ajustes elevados harán que la afinación cambie en un tiempo más largo.

[DECAY] (Tiempo de decaimiento)
El tiempo desde que se consigue el máximo cambio de afinación hasta que se llega al nivel sustain.
Unos ajustes elevados harán que la afinación cambie en un tiempo más largo.

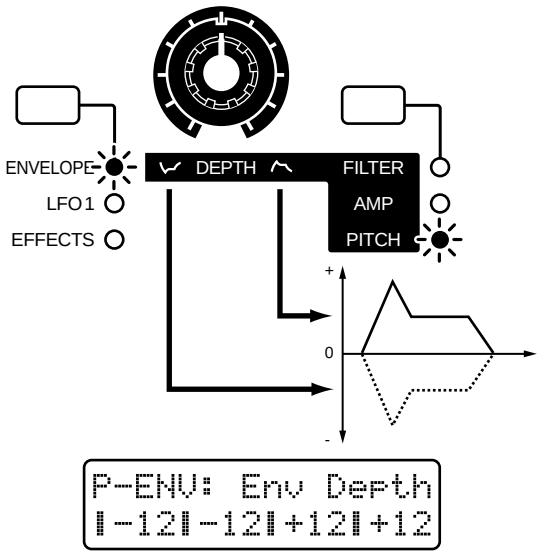
[SUSTAIN] (Nivel de sustain)
La afinación que se mantendrá.
Los ajustes positivos (+) harán que la afinación sea más alta que la normal (como se ha especificado con Coarse Tune y Fine Tune). Los ajustes negativos (-) harán que la afinación sea más baja de lo normal.

[RELEASE] (Tiempo de disminución)
El tiempo desde que se deja el teclado hasta que la afinación vuelve a su valor normal.
Unos ajustes elevados harán que la afinación cambie en un tiempo más largo.

Especificar la profundidad de la envolvente (Pitch Envelope Depth)

Aquí se explica cómo ajustar la profundidad de Pitch Envelope.

1. **En la sección REALTIME MODIFY, pulse [FILTER/AMP/PITCH] varias veces para iluminar el indicador PITCH.**
2. **Pulse [ENVELOPE/LFO1/EFFECTS] varias veces para iluminar el indicador ENVELOPE.**
3. **Utilice el mando [DEPTH] para ajustar la profundidad de Pitch Envelope.**



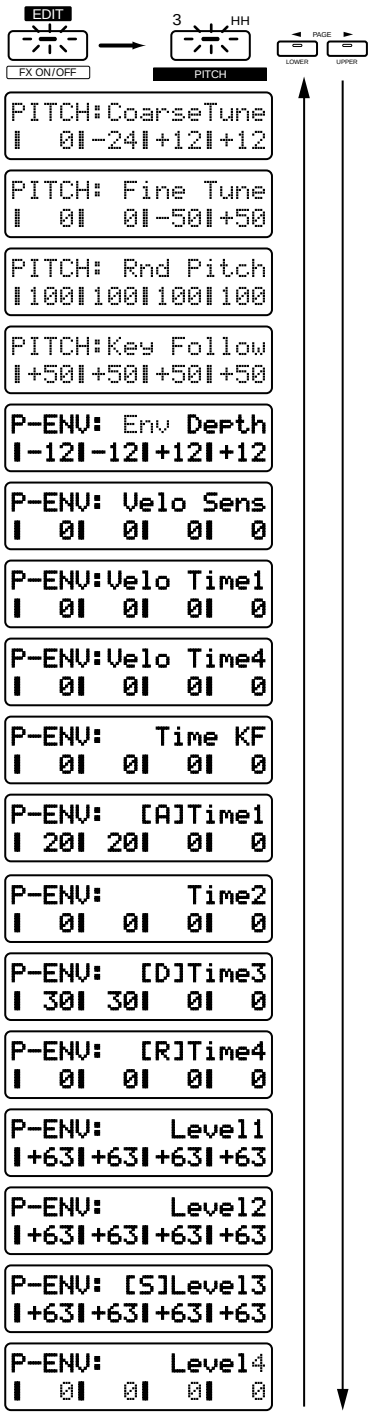
Valores posibles: -12–+12

Girando el mando más a la derecha producirá un mayor cambio en la afinación. Girando el mando hacia la izquierda se invertirá la forma de la envolvente, y girándolo más a la izquierda producirá un mayor cambio en la afinación.

Con los dos indicadores PITCH y ENVELOPE iluminados, mantenga pulsado [ENVELOPE/LFO1/EFFECTS], y utilice [INC] [DEC] o el dial [VALUE] para ajustar la profundidad de Pitch Envelope.

Definir ajustes más detallados

1. **Pulse NUMBER [3] (PITCH).**
   La pantalla mostrará la página de ajustes PITCH.
2. **Utilice PAGE [<] [>] para cambiar entre los parámetros y editarlos.**



Coarse Tune

Ésta es la página de aju stes para “Ajustes aproximados de la afinación (Coarse Tune)” (p. 57).

Fine Tune

Ésta es la página de ajustes para "Ajustes precisos de la afinación (Fine Tune)" (p. 57).

Rnd Pitch (Afinación aleatória)

Aplica un cierto grado de aleatoriedad a la afinación de cada nota.

Valores posibles: 0–1200

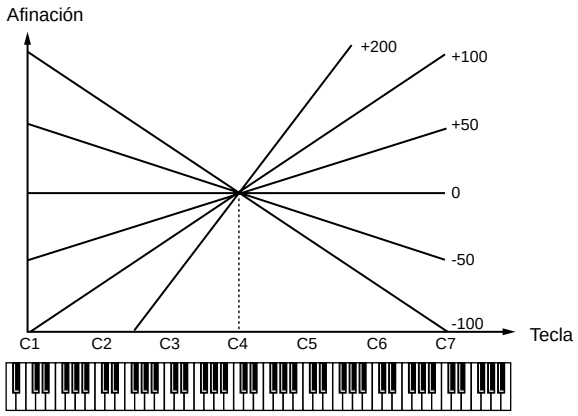
Al aumentar el valor, se aplica un grado de aleatoriedad más elevado. Al reducir el valor, habrá una menor componente de azar.

Con un valor de "0" no habrá ningún efecto.

Key Follow (Seguimiento de teclado)

Este ajuste hace que la afinación se vea afectada por la posición de la tecla.

A menos que esté creando un tipo de sonido especial, normalmente dejará este ajuste a "+100".



Valores posibles: -100–+200

Con ajustes positivos (+), la afinación crecerá al tocar notas más altas (es decir, notas hacia la derecha del teclado). Con ajustes negativos (-), la afinación caerá al tocar notas más altas.

+100: Como en un teclado convencional, la afinación subirá una octava cuando suba 12 teclas en el teclado.

+200: La afinación subirá dos octavas al subir 12 teclas en el teclado.

0: La afinación será la misma independientemente de la nota que toque.

-100: La afinación bajará una octava cuando suba 12 teclas en el teclado.

Cuando cree sonidos de instrumentos que tengan cambios mínimos en la afinación, como instrumentos de percusión, es efectivo ajustar Pitch Key Follow a "+10" o "+20".

Env Depth (Profundidad de la envolvente)

Ésta es la página de ajustes para "Especificar la profundidad de la envolvente (Pitch Envelope Depth) (p. 59). "

Velo Sens (Sensibilidad a la velocidad de la envolvente)

Este ajuste permite controlar la profundidad de la envolvente por la fuerza con la que toque el teclado.

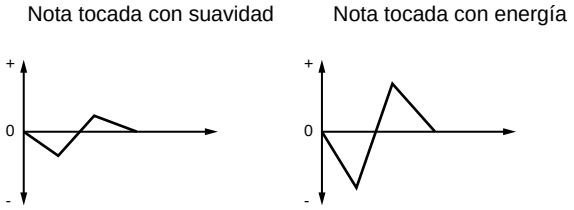
Valores posibles: -100–+150

Con ajustes positivos (+), la afinación cambiará más marcadamente al pulsar el teclado con más fuerza. Con ajustes negativos (-), la afinación cambiará menos al tocar el teclado con más fuerza.

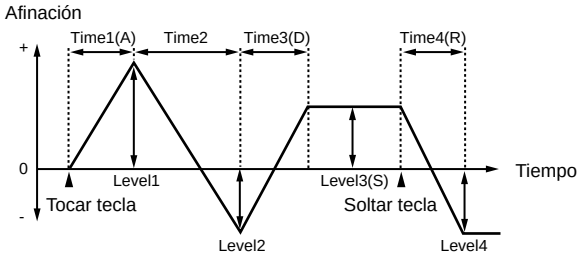
Si quiere cambiar el volumen de las notas tocadas en el teclado...

☞ **"Cambiar el volumen de las notas tocadas en el teclado (Keyboard Velocity)" (p. 163)**

Cuando Velocity Sensitivity esté ajustado a un valor positivo (+), las notas tocadas suavemente tendrán un cambio en la afinación pequeño, y las notas tocadas con fuerza tendrán un cambio mayor en la afinación; ésto permite simular "la inestabilidad en la afinación al principio de cada nota" característica de los instrumentos de viento.



Los cuatro mandos del panel frontal [ATTACK] / [DECAY] / [SUSTAIN] / [RELEASE] se pueden utilizar para justar los parámetros de la envolvente más utilizados, pero el JX-305 también permite hacer ajustes de la envolvente más detallados.



Time1–4 (Tiempo de la envolvente 1–4)

Especifica el tiempo hasta que se llega al siguiente nivel de afinación. Puede hacer ajustes para los cuatro parámetros de tiempo 1-4.

Valores posibles: 0–127

Los ajustes más elevados tendrán como resultados un tiempo más largo hasta llegar al siguiente nivel.

* *De los parámetros del panel frontal [ATTACK] (Attack Time) corresponde a Time1, [DECAY] (Decay Time) a Time3, y [RELEASE] (Release Time) a Time4.*

Level1–4 (Nivel de la envolvente 1–4)

Especifica la diferencia de afinación relativa a la afinación normal (especificada por Coarse Tune y Fine Tune). Puede definir ajustes para los cuatro parámentros de nivel 1-4.

Valores posibles: -63–+63

Los ajustes positivos (+), aumentarán la afinación por encima del nivel normal. Los ajustes negativos (-) reducirán la afinación por debajo de lo normal.

* *El parámetro del panel frontal [SUSTAIN] (Sustain Level) corresponde a Level3.*

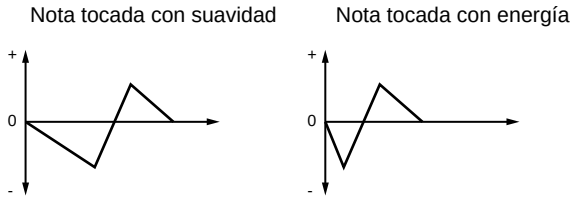
Velo Time1 (Sensibilidad de Time1 a la velocidad)

Este parámetro le permite controlar el tiempo Time1 con la dinámica del teclado.

Valores posibles: -100–+100

Con ajustes positivos (+), Time1 se hará más rápido al tocar el teclado con más fuerza. Con ajustes negativos (-), Time1 se hará más lento al tocar el teclado con más fuerza.

Cuando Velocity Time 1 Sensitivity esté ajustado a un valor positivo, la afinación cambiará lentamente para las notas tocadas suavemente, y rápidamente para las notas tocadas con fuerza. Ésto es útil para crear efectos sonoros.



Velo Time4 (Sensibilidad de Time4 a la velocidad)

Permite controlar Time4 por la velocidad con la que suelte las teclas.

Valores posibles: -100–+100

Con ajustes positivos (+), al soltar las teclas más rápidamente hará que Time4 sea más rápido. Con ajustes negativos (-), al soltar las teclas más rápidamente hará que Time4 se haga más lento.

Time KF (Seguimiento de tecla del tiempo)

Este ajuste hace que los tiempos de la envolvente (Time 2/3/4) sean afectados por la posición de la tecla. Los ajustes más elevados producirán un mayor cambio en relación a la envolvente de la tecla Do4.

Valores posibles: -100–+100

Con ajustes positivos (+), los tiempos se harán más cortos al tocar notas más altas. Con ajustes negativos (-), los tiempos se harán más largos al tocar notas más altas.

Ajustes relacionados con el brillo (Filter)

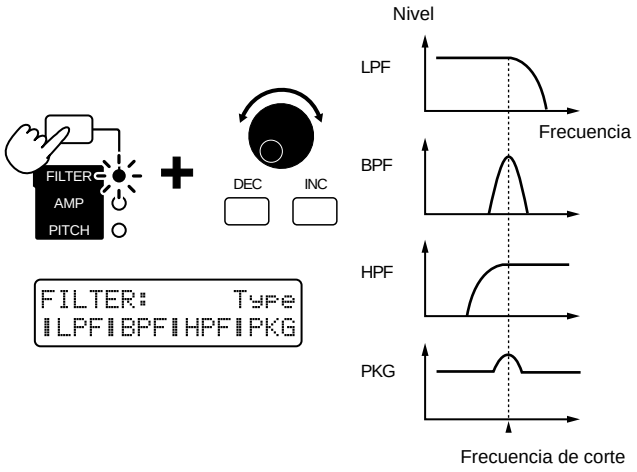
El sonido consiste en un gran número de armónicos a varias frecuencias. Utilizando un filtor, puede hacer que sólo una gama específica de armónicos pasen o se atenuen, modificando el brillo. Los parámetros FILTER le permiten hacer ajustes que afecten el brillo del sonido de esta forma.

Modificar el brillo del sonido (Filter)

Seleccionar el tipo de filtro (Filter Type)

Seleccione el tipo de filtro.

1. **En la sección REALTIME MODIFY, pulse [FILTER/AMP/PITCH] varias veces para iluminar el indicador FILTER.**
2. **Mantenga pulsado [FILTER/AMP/PITCH], y utilice [INC] [DEC] o el dial [VALUE] para seleccionar el tipo de filtro.**



Ajustes disponibles:

OFF:

No se utilizará filtro.

LPF (Low Pass Filter - Filro pasa bajos):

Éste es el tipo más común de filtro, y permite pasar las frecuencias más bajas que la frecuencia de corte. Se utiliza para hacer el sonido más suave.

BPF (Band Pass Filter - Filtro pasa banda):

Este filtro deja pasar las frecuencias cercanas a la frecuencia de corte y corta el resto.

HPF (High Pass Filter - Filtro pasa altos):
Este filtro deja pasar las frecuencias más altas que la frecuencia de corte. Se usa para hacer el sonido más brillante y agudo.

PKG (Peaking Filter - Filtro de picos):
Este filtro realza los armónicos en la región de la frecuencia de corte. Enfatizará los medios y es útil para crear un sonido distintivo.

Seleccionando el filtro de picos como tipo de filtro y utilizando LFO para modular la frecuencia de corte puede crear un efecto de "wah".

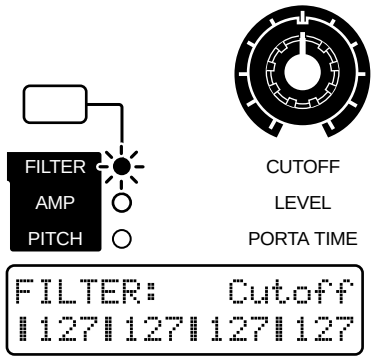
☞ **"Ajustar la profundidad de la modulación de la frecuencia de corte (LFO1 Filter Depth)" (p. 73)**

Hacer más brillante el sonido (Cutoff Frequency)

Especifica la frecuencia a la que el filtro empezará a afectar las componentes de frecuencia de la forma de onda (la frecuencia de corte). Cambiando la frecuencia de corte, puede controlar el brillo del sonido.

5

1. **En la sección REALTIME MODIFY, pulse [FILTER/AMP/PITCH] varias veces para iluminar el indicador FILTER.**
2. **Gire el mando [CUTOFF] para ajustar el valor de la frecuencia de corte.**

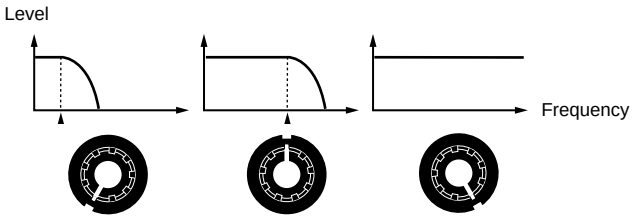


Valores posibles: 0–127
El efecto dependerá del tipo de filtro.

LPF (Low Pass Filter - Filtro pasa bajos)

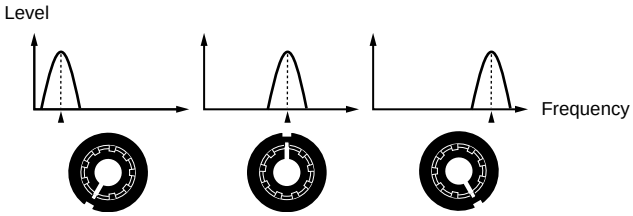
Girando el mando en sentido horario hará el sonido más brillante, acercándose a la forma de onda original. Girándolo en sentio antihorario cortará más los armónicos de las frecuencias altas haciendo el sonido más oscuro.

* *Con algunas formas de onda, es posible que no se oiga ningún sonido si define un valor demasiado bajo.*



BPF (Band Pass Filter - Filtro pasa banda)

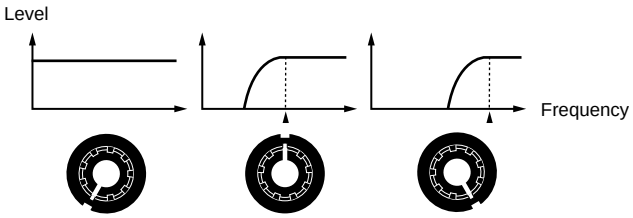
Girando el mando en sentido horario aumentará el área de frecuencia que se oye. Girando el mando en sentido antihorario hará que se oiga un área menor.



HPF (High Pass Filter - Filtro pasa altos)

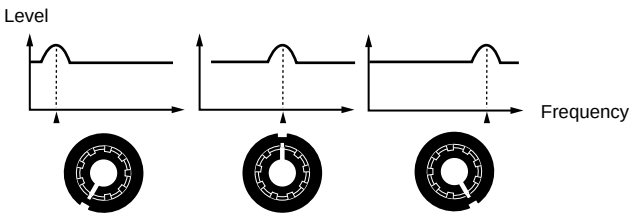
Cuando se gire el mando en sentido horario, la gama de frecuencias bajas se cortará más, haciendo el sonido más agudo. Al girar el mando hacia la izquierda, se oirá la forma de onda original del sonido.

* *Con algunas formas de onda, puede no oír ningún sonido si aumenta excesivamente el valor.*



PKG (Peaking Filter - Filtro de picos)

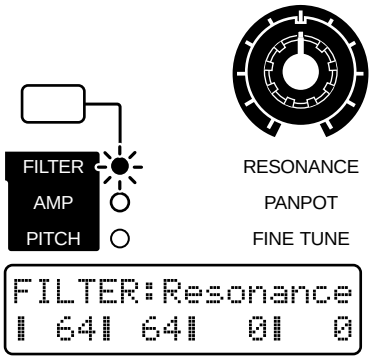
Cuando se gira el mando en sentido horario, el área de frecuencia que se enfatizará aumenta. Girar el mando en sentido antihorario reducirá el área a enfatizar.



Añadir un carácter distintivo al sonido (Resonance)

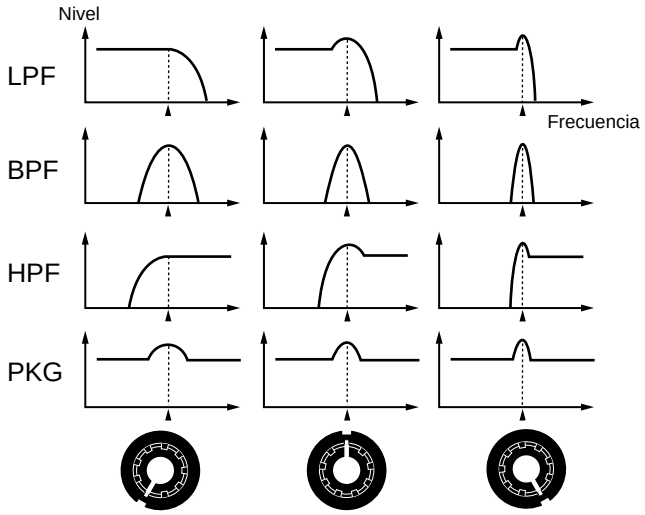
Este ajuste enfatiza los armónicos en la región de la frecuencia de corte, añadiendo carácter al sonido.

1. **En la sección REALTIME MODIFY, pulse [FILTER/AMP/PITCH] varias veces para iluminar el indicador FILTER.**
2. **Gire el mando [RESONANCE] para ajustar la resonancia.**



Valores posibles: 0–127

Al girar el mando en sentido horario, el sonido tendrá más carácter. Girándolo en sentido antihorario el sonido será más natural.



Dependiendo del ajuste de la frecuencia de corte, aumentar la resonancia excesivamente puede distorsionar el sonido súbitamente.

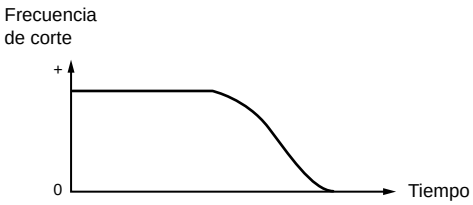
Para evitar que la resonancia crezca excesivamente, los ajustes de fábrica se han definido de forma que el valor no pase de "115" incluso si el mando [RESONANCE] se gira el máximo a la derecha. Ésto se llama Limitador de resonancia. Puede ajustar libremente el límite superior.

☞ **"Especificar el rango variable de resonancia (Resonance Limiter)" (p. 169)**

Si ha aumentado el ajuste del limitador de resonancia, tenga cuidado de no aumentar la resonancia excesivamente.

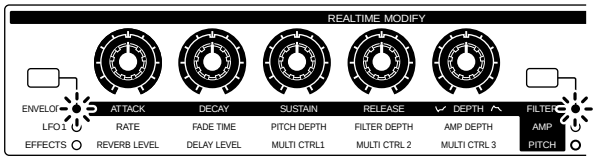
Cambiar el brillo con el tiempo (Filter Envelope)

En los instrumentos acústicos, la calidad tonal (brillo) a menudo cambia durante la duración de una nota. Por ejemplo, en un piano, el sonido al principio de una nota tiene muchos armónicos (tono brillante), y al caer la nota, los armónicos disminuyen, haciendo el sonido más suave. Los parámetros F-ENV (Filter Envelope) le permiten crear estos cambios tonales en el tiempo.

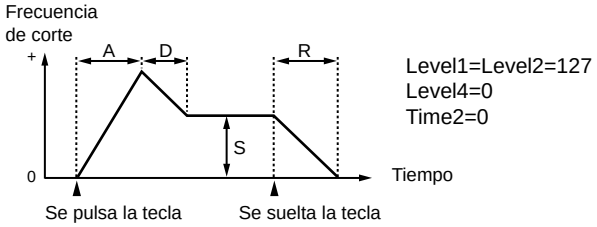


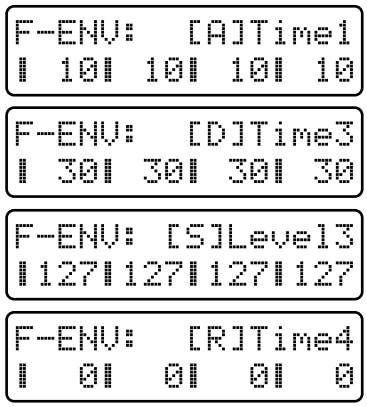
Ajustes de la envolvente del filtro

1. **En la sección REALTIME MODIFY, pulse [FILTER/AMP/PITCH] varias veces para iluminar el indicador FILTER.**
2. **Pulse [ENVELOPE/LFO1/EFFECTS] varias veces para iluminar el indicador ENVELOPE.**
3. **Utilice los mandos [ATTACK] / [DECAY] / [SUSTAIN] / [RELEASE] para ajustar los valores de la envolvente del filtro.**
   Valores posibles: 0–127



Ataque Caída Sustain Desvanecimiento





[ATTACK] (Tiempo de ataque)

El tiempo desde que se toca la tecla hasta que se llega al máximo cambio tonal.
Unos ajustes más elevados harán que el cambio tonal ocurra en un tiempo más largo.

[DECAY] (Tiempo de caída)

El tiempo desde que se llega al máximo cambio tonal hasta que se llega al nivel sustain.
Unos ajustes más elevados harán que el cambio tonal ocurra en un tiempo más largo.

[SUSTAIN] (Nivel de sustain)

El nivel de la frecuencia de corte al cual el cambio tonal se estabilizará.
Aumentar este ajuste aumentará la frecuencia de corte.

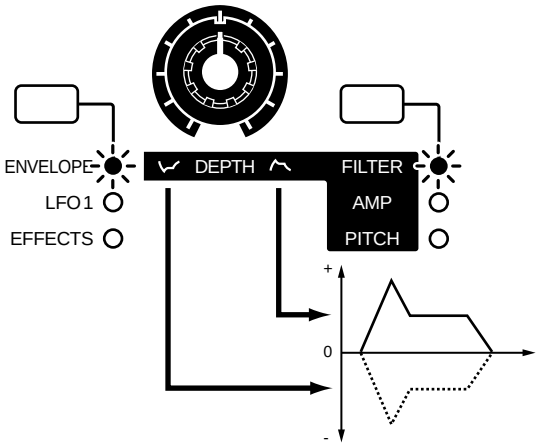
[RELEASE] (Tiempo de desvanecimiento)

El tiempo desde que se sueltan las notas hasta que el sonido desaparece.
Unos ajustes más elevados harán que el cambio tonal ocurra en un tiempo más largo.

Especificar la profundidad de la envolvente (Filter Envelope Depth)

Este ajuste ajusta la profundidad de la envolvente del filtro.

1. **En la sección REALTIME MODIFY, pulse [FILTER/AMP/PITCH] varias veces para iluminar el indicador FILTER.**
2. **Pulse [ENVELOPE/LFO1/EFFECTS] varias veces para iluminar el indicador ENVELOPE.**
3. **Utilice el mando [DEPTH] para definir el ajuste Filter Envelope Depth.**



Valores posibles: -63–+63

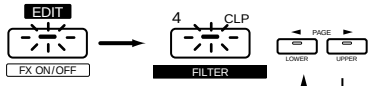
Girar el mando hacia la derecha del centro producirá un cambio mayor en el brillo. Si el mando se gira a la izquierda del centro, la forma de la envolvente se invertirá, y y el brillo cambiará más al girar aún más el mando.

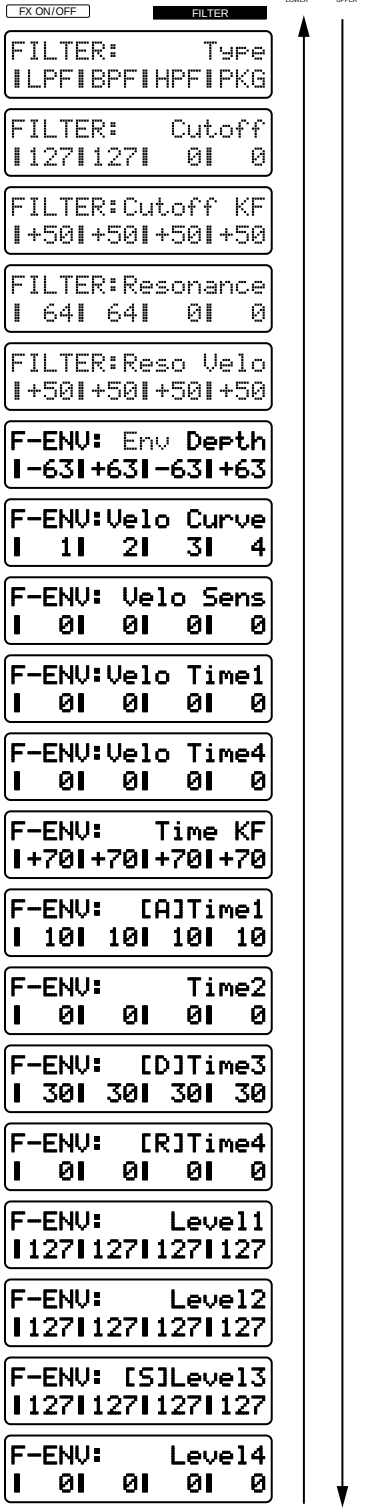
Cuando el ajuste Envelope Depth está ajustado a un valor positivo (+) , el efecto del filtro será más fácil de oír si ajusta una frecuencia de corte baja. (Con valores negativos (-) de Envelope Depth, escoja una frecuencia de corte mayor).

Con ambos indicadores FILTER y ENVELOPE iluminados, mantenga pulsado [ENVELOPE/LFO1/EFFECTS], y utilice [INC] [DEC] o el dial [VALUE] para ajustar Filter Envelope Depth.

Hacer ajustes más detallados

1. **Pulse NUMBER [4] (FILTER).**
   La pantalla mostrará la página de ajustes FILTER.
2. **Utilice PAGE [<] [>] para cambiar entre parámetros y editarlos.**





Type (Tipo de filtro)

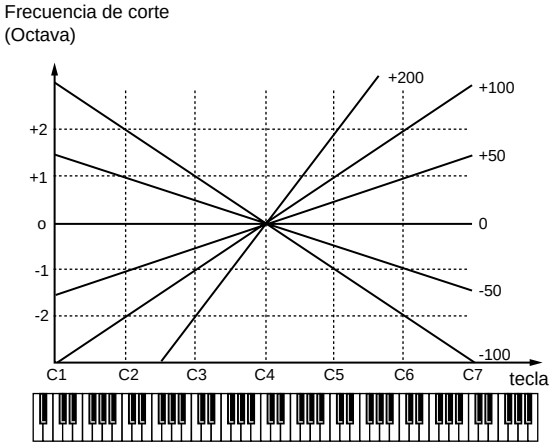
Ésta es la página de ajustes para "Seleccionar el tipo de filtro (Filter Type)" (p. 61).

Cutoff (Frecuencia de corte)

Ésta es la página de ajustes para "Hacer más brillante el sonido (Cutoff Frequency)" (p. 62).

Cutoff KF (Seguimiento de tecla de la frecuencia de corte)

Este ajuste hace que la frecuencia de corte se vea afectada por la posición de la tecla.



Valores posibles: -100–+200

Con ajustes positivos (+), la frecuencia de corte también crecerá al tocar notas más altas. Con ajustes negativos, la frecuencia de corte se hará más baja al tocar notas más altas.

+100: Cuando suba 12 teclas desde Do4 en el teclado, la frecuencia de corte aumentará una octava.

+200: Cuando suba 12 teclas desde Do4 en el teclado, la frecuencia de corte aumentará dos octavas.

0: La frecuencia de corte será la misma para todas las notas.

-100: Cuando suba 12 teclas desde Do4 en el teclado, la frecuencia de corte disminuirá una octava.

Si ajusta la frecuencia de corte a un valor de aproximadamente "64" el efecto de seguimiento de teclado será más fácil de oír.
En instrumentos acústicos, el tono también cambia cuando la afinación sube o baja. Por ejemplo, el sonido de un piano se hace ligeramente más suave al tocar notas más altas. Para simular este tipo de efecto, ajuste el seguimiento de tecla aproximadamente a 70.

Resonancia

Ésta es la página de ajustes para "Añadir un carácter distintivo al sonido (Resonance)" (p. 63).

Reso Velo (Sensibilidad de la resonancia a la velocidad)

Especifica cómo se verá afectada la profundidad de la resonancia por la dinámica con que toque el teclado.

Valores posibles: -100–+150

Con ajustes positivos (+), tocando el teclado con fuerza hará que el cambio sea más grande. Con ajustes negativos (-), tocando el teclado más fuerte los cambios serán menores.

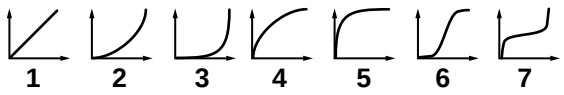
Env Depth (Profundidad de la envolvente)

Ésta es la página de ajustes para "Especificar la profundidad de la envolvente (Filter Envelope Depth)" (p. 64).

Velo Curve (Curva de velocidad de la envolvente)

Seleccione la curva de cambio con que la fuerza que aplique al teclado afectará el cambio producido por la envolvente del filtro.

Valores posibles: 1–7



Velo Sens (Sensibilidad de la envolvente a la velocidad)

Especifica cómo afecta la fuerza con que toque el teclado a la envolvente del filtro.

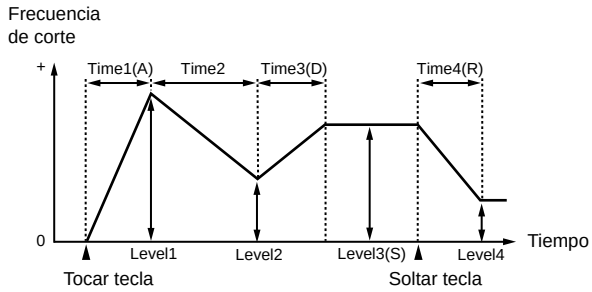
Valores posibles: -100–+150

Con ajustes positivos (+), el tono cambiará más al pulsar más fuerte el teclado. Con ajustes negativos (-), el tono cambiará menos al pulsar más fuerte el teclado.

Si quiere cambiar el volumen de las notas tocadas en el teclado...
☞ **"Cambiar el volumen de las notas tocadas en el teclado (Keyboard Velocity)" (p. 163)**

Con ajustes positivos (+) de Velocity Sensitivity, el sonido será más brillante para notas tocadas con fuerza y más oscuro para notas tocadas suavemente.

Los cuatro mandos del panel frontal [ATTACK] / [DECAY] / [SUSTAIN] / [RELEASE] pueden utilizarse para ajustar los parámetros más usados de la envolvente del filtro, pero el JX-305 también permite definir ajustes más detallados de la envolvente del filtro.



Time1–4 (Tiempo de la envolvente 1–4)

Especifica el tiempo hasta que se llega a la próxima frecuencia de corte. Puede ajustar los cuatro valores de tiempo 1-4.

Valores posibles: 0–127

Unos ajustes más elevados, alargarán el tiempo hasta que se llegue a la siguiente frecuencia de corte.

* *Del panel frontal, [ATTACK] (Attack Time) corresponde a Time1, [DECAY] (Decay Time) a Time3, y [RELEASE] (Release Time) a Time4.*

Level1–4 (Nivel de la envolvente 1–4)

Especifica la frecuencia de corte a cada nivel. Puede ajustar los cuatro valores de nivel 1-4.

Valores posibles: 0–127

Unos ajustes más altos aumentarán la frecuencia de corte.

* *Del panel frontal, [SUSTAIN] (Sustain Level) corresponde a Level3.*

Velo Time1 (Sensibilidad de Time1 a la velocidad)

Especifica cómo afecta la dinámica del teclado a Time1.

Valores posibles: -100–+100

Con ajustes positivos (+), Time1 se hará más rápido cuando toque el teclado con más fuerza. Con ajustes negativos (-), Time1 se hará más lento cuando toque el teclado con más fuerza.

Velo Time4 (Sensibilidad de Time4 a la velocidad)

Especifica cómo afecta la velocidad con que suelta las notas a Time4.

Valores posibles: -100–+100

Con ajustes positivos (+), Time4 se hará más rápido cuanto más rápido suelte las notas. Con ajustes negativos (-), Time4 se hará más lento cuanto más rápido suelte las notas.

Time KF (Seguimiento de tecla del tiempo)

Este ajuste hace que los tiempos de la envolvente de filtro (Time 2/3/4) se vean afectados por la posición de las teclas que pulse.

En relación a la envolvente de la nota Do4, unos ajustes más altos de este parámetro causarán que los tiempos cambien más.

Valores posibles: -100–+100

Con ajustes positivos (+), los tiempos se harán más cortos al tocar notas más altas. Con ajustes negativos (-), los tiempos se harán más largos al tocar notas más altas.

Por ejemplo, las notas de un piano cambian más rápidamente de tono al subir la afinación (o sea, al subir en el teclado). Puede simular ésto ajustando el seguimiento de tecla a un valor positivo (+).

Ajustes relacionados con el volumen y la panoramización (Amplifier)

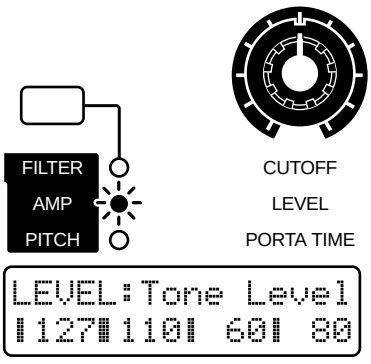
Los parámetros AMP (amplificador) contienen ajustes relacionados con el volumen y la posición del sonido en un campo sonoro estéreo.

Ajustar volumen y panoramización

Ajustar el volumen de cada tone (Tone Level)

Este ajuste ajusta el volumen de cada tone. Se usa principalmente para ajustar el balance de volumen entre tones.

1. **En la sección REALTIME MODIFY, pulse [FILTER/AMP/PITCH] varias veces para iluminar el indicador AMP.**
2. **Gire el mando [LEVEL] para ajustar el valor de Tone Level.**



Valores posibles: 0–127

Al girar el mando en sentido horario, el volumen aumentará. Al girarlo en sentido antihorario, el volumen disminuirá.

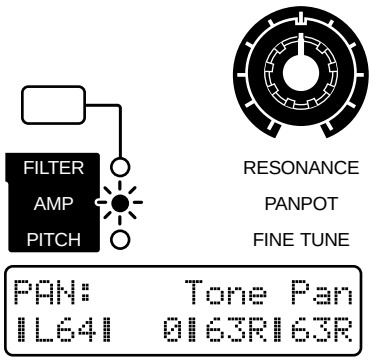
* *El volumen global de todo el patch se puede modificar y memorizar para cada patrón como el parámetro Part Level de Setup. El ajuste Tone Level se multiplicará por este valor.*

☞ **"Ajustar el volumen de cada parte (Part Level)" (p. 33)**

Ajustar la panoramización de cada tone (Tone Pan)

Este parámetro ajusta la posición estéreo de cada tone.

1. **En la sección REALTIME MODIFY, pulse [FILTER/AMP/PITCH] varias veces para iluminar el indicador AMP.**
2. **Gire el mando [PANPOT] para ajustar el valor de Tone Pan.**



Valores posibles: L64–63R

Al girar el mando en sentido horario, la posición estéreo se desplazará a la derecha. Al girarlo en sentido antihorario, la posición se desplazará a la izquierda.

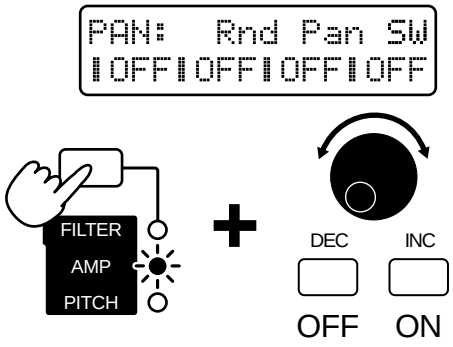
* *La panoramización global del patch se puede modificar y ajustar para cada patrón con el párametro de Setup Part Pan. El valor Tone Pan se añadirá a este ajuste.*

☞ **"Ajustar la panoramización de cada parte (Part Pan)" (p. 33)**

Cambiar la panoramización aleatoriamente (Random Pan Switch)

Este ajuste hace que la posición estéreo cambie aleatoriamente cada vez que se toca una nota.

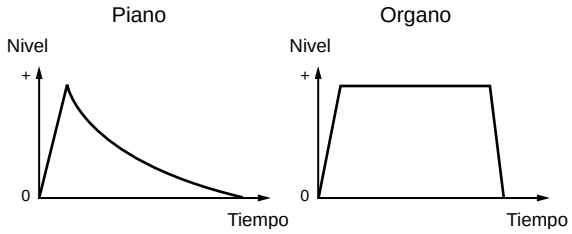
1. **En la sección REALTIME MODIFY, pulse [FILTER/AMP/PITCH] varias veces para iluminar el indicador AMP.**
2. **Mantenga pulsado [FILTER/AMP/PITCH] y utilice [INC] [DEC] o el dial [VALUE] para activar/desactivar Pan Switch.**



** El ajuste Tone Pan se ignorará para tones que tengan Random Pan Switch activado.*

Crear cambios en el volumen variables en el tiempo (Amplifier Envelope)

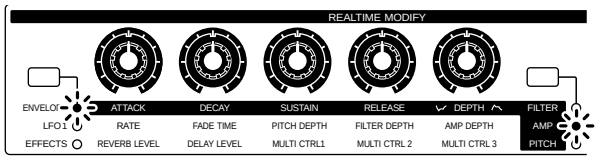
En instrumentos acústicos, ocurren cambios en el volumen durante la duración de cada nota. Por ejemplo, en un piano, el volumen consigue el máximo volumen inmediatamente, y luego cae gradualmente (instrumentos tipo caída). En instrumento como un órgano, el volumen se mantiene constante mientras la nota se aguanta (instrumentos de mantenimiento). Los parámetros A-ENV (envolvente del amplificador) permiten especificar este tipo de cambios variables en el tiempo (la envolvente del amplificador).



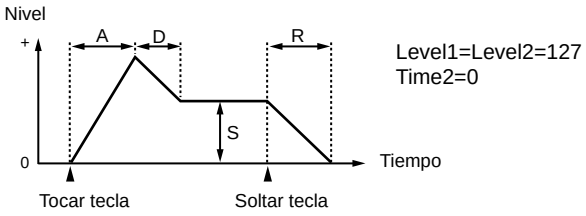
Ajustes de la envolvente de amplificador

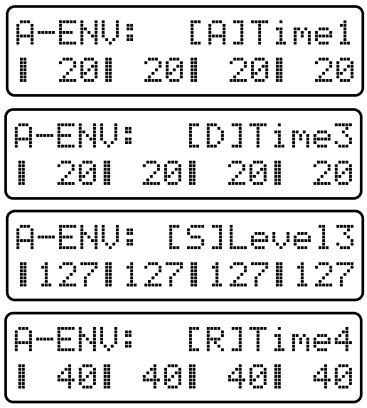
1. **En la sección REALTIME MODIFY, pulse [FILTER/AMP/PITCH] varias veces para iluminar el indicador AMP.**
2. **Pulse [ENVELOPE/LFO1/EFFECTS] varias veces para iluminar el indicador ENVELOPE.**
3. **Utilice los mandos [ATTACK] / [DECAY] / [SUSTAIN] / [RELEASE] para ajustar los valores de la envolvente de amplificador.**
   Valores posibles: 0–127

Con ambos indicadores AMP y ENVELOPE iluminados, mantenga pulsado [ENVELOPE/LFO1/EFFECTS], y utilice [INC] [DEC] o el dial [VALUE] para ajustar la profundidad de Amplifier Envelope Attack.



Ataque Caída Sustain Desvanecimiento





[ATTACK] (Tiempo de ataque)
El tiempo desde que se toca el teclado hasta que se llega al volumen máximo.
Unos ajustes más altos harán que el volumen cambie en un tiempo más largo.

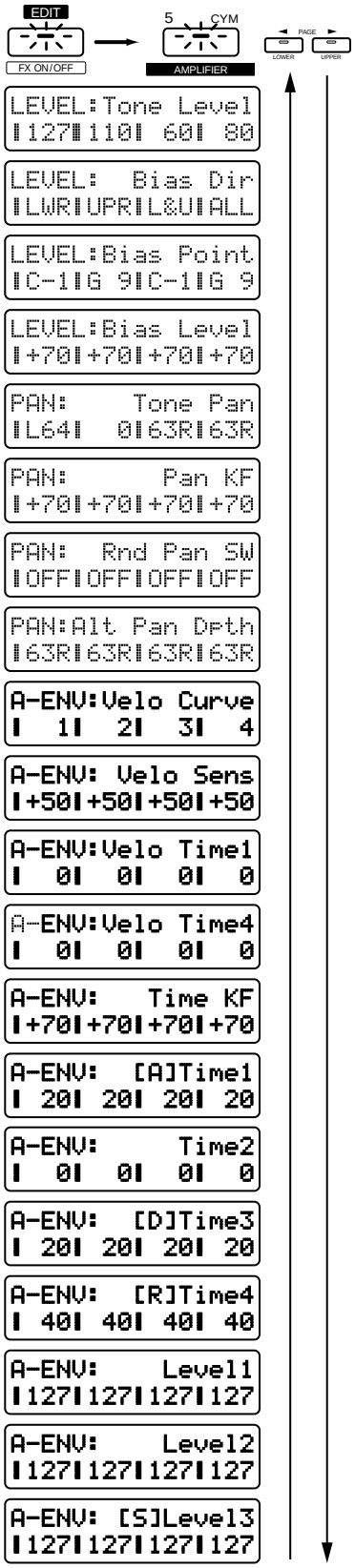
[DECAY] (Tiempo de caída)
El tiempo desde que se llega al máximo volumen hasta que se llega al nivel de sustain.
Unos ajustes más altos causarán que el volumen cambie en un tiempo más largo.

[SUSTAIN] (Nivel de sustain)
El nivel en el cual el volumen consigue un estado estable.
Un ajuste mayor aumentará también el volumen.

[RELEASE] (Tiempo de desvanecimiento)
El tiempo desde que se sueltan las notas hasta que desaparece el sonido.
Unos ajustes más altos causarán que el volumen cambie en un tiempo más largo.

Hacer ajustes más detallados

1. **Pulse NUMBER [5] (AMPLIFIER).**
   La pantalla mostrará la página AMPLIFIER.
2. **Utilice PAGE [<] [>] para cambiar entre parámetros y editarlos.**



Tone Level

Ésta es la página de ajustes para “Ajustar el volumen de cada tone (Tone Level)” (p. 67).

Bias

El parámetro Bias especifica cómo afectará la posición de las teclas al nivel del tone. Se puede utilizar para simular la forma en que el volumen cambia de acuerdo con la posición (afinación) de la nota en un instrumento acústico.

Bias Dir (Bias Direction)

Seleccione las áreas del teclado que serán afectadas por encima y/o debajo del punto Bias especificado.

Ajuste s disponibles;

LWR: El volumen será modificado por el área por debajo del punto especificado.

UPR: El volumen será modificado por el área por encima del punto especificado.

L&U: El volumen será modificado simétricamente hacia derecha e izquierda de la nota especificada.

ALL: El volumen se modificará linealmente desde la nota especificada.

Punto Bias

Especifica la tecla con relación a la cual cambiará el volumen.

Valores posibles: C-1–G9

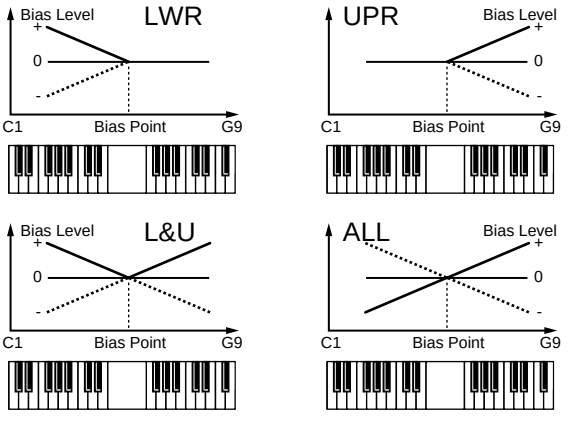
Nivel Bias

Ajusta la pendiente del cambio de volumen que actuará en la dirección especificada por Bias Direction.

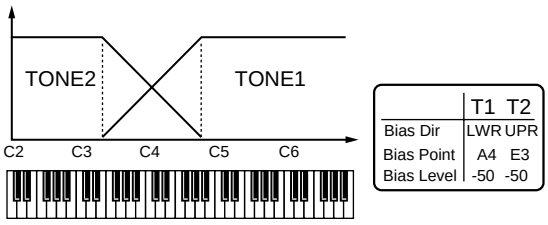
Valores posibles: -100–+100

Con ajustes positivos (+), la pendiente del cambio de volumen aumentará en la dirección positiva (+).Con ajustes negativos (-), la pendiente del cambio de volumen aumentará en la direccioón negativa (-).

* *Incluso con ajustes positivos (+), el volumen no puede exceder el máximo nivel.*

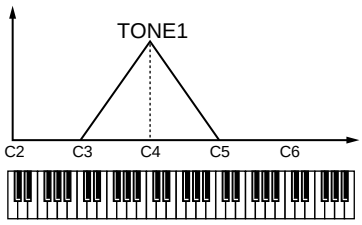


Si utiliza dos tones y ajusta “UPR” como Bias Direction para uno y “LWR” para el otro, los dos tones se fundirán finamente del uno al otro cuando toque a través del punto Bias. (Ésto se conoce como “fundido cruzado”).



	T1	T2
Bias Dir	LWR	UPR
Bias Point	A4	E3
Bias Level	-50	-50

Ajustando Bias Direction a “L&U,” puede crear sonidos que sólo se pueden oír en un área específica del teclado.



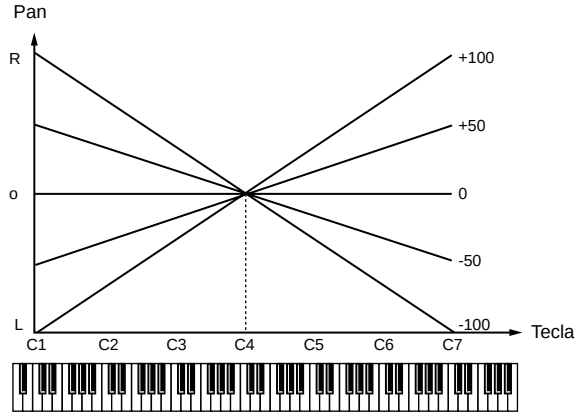
	T1
Bias Dir	L&U
Bias Point	C4
Bias Level	-50

Tone Pan

Ésta es la página de ajustes para “Ajustar la panoramización de cada tone (Tone Pan)” (p. 67).

Pan KF (Seguimiento de tecla de la panoramización)

Este ajuste hace que la posición estéreo cambie de acuerdo con la tecla que se toca.



Valores posibles: -100–+100

Con ajustes positivos (+), el sonido se moverá hacia la derecha al pulsar notas más altas. Con ajustes negativos, el sonido se moverá hacia la izquierda al tocar notas más altas.

Rnd Pan SW (Random Pan Switch)

Ésta es la página de ajuste para “Cambiar la panoramización aleatoriamente (Random Pan Switch)” (p. 67).

Alt Pan Dpth (Profundidad alternada)

Este parámetro hace que la posición estéreo del sonido alterne entre la izquierda y la derecha cada vez que se toca una nota.

Valores posibles: L63–63R

Cuando este parámetro se ajusta en la dirección L, el sonido alternará en el orden izquierda→ derecha → izquierda→ derecha. Cuando esté ajustado a R, el sonido alternará en el orden derecha→ izquierda→ derecha→ izquierda.

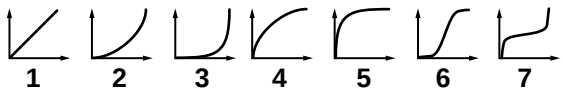
Un ajuste mayor provocará un cambio mayor.

Utilizando dos tones y ajustando Alternate Pan Depth de uno a “L63” y la del otro o “R63,” puede hacer que los dos tones se intercambien las posiciones alternativamente.

Velo Curve (Curva de velocidad de la envolvente de amplificador)

Seleccione la curva con que la fuerza con que toque el teclado afectará la profundidad de la envolvente de amplificador.

Valores posibles: 1–7



Velo Sens (Sensibilidad de la envolvente a la velocidad)

Especifica cómo afectará la dinámica con que toque el teclado a la envolvente de amplificador.

Valores posibles: -100–+150

Con ajustes positivos (+), el volumen aumentará al pulsar más fuerte el teclado. Con ajustes negativos, el volumen disminuirá al pulsar con más fuerza el teclado. Si está ajustado a “0”, el volumen no se verá afectado por la fuerza con que toque el teclado.

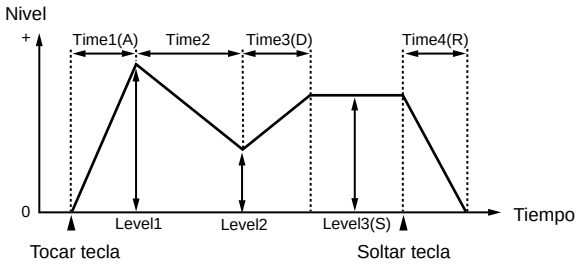
Si quiere cambiar el volumen de las notas tocadas en el teclado...

☞ **“Cambiar el volumen de las notas tocadas en el teclado (Keyboard Velocity)” (p. 163)**

Si la sensibilidad a la velocidad está ajustada a un valor positivo, el volumen será más alto si toca fuerte y más suave si toca flojo. Al aumentar el valor, la diferencia de volumen entre las notas tocadas fuerte y las notas tocadas suave se acentúa.

Los cuatro mandos del panel frontal [ATTACK] / [DECAY] / [SUSTAIN] / [RELEASE] se pueden

utilizar para ajustar los parámetros más utilizados de la envolvente de amplificador, pero el JX-305 le permite hacer ajustes más detallados de la envolvente de amplificador.



Time1–4 (Tiempo de envolvente 1–4)

Especifica el tiempo hasta que se llega al siguiente punto de nivel. Se puede ajustar para cada uno de los cuatro parámetros de tiempo 1-4.

Valores posibles: 0–127

Unos ajustes altos alargarán el tiempo hasta que se llegue al siguiente punto de nivel.

* *Del panel frontal, [ATTACK] (Attack Time) corresponde a Time1, [DECAY] (Decay Time) a Time3, y [RELEASE] (Release Time) a Time4.*

Level1–3 (Nivel de envolvente 1–3)

Estos parámetros especifican el volumen a cada punto Puede ajustar los tres puntos de nivel 1-3.

Valores posibles: 0–127

Ajustes más altos aumentarán el volumen.

* *[SUSTAIN] (Sustain Level) corresponde a Level3.*

Velo Time1 (Sensibilidad de Time1 a la velocidad)

Especifica cómo se verá afectado Time1 por la fuerza con que toque el teclado.

Valores posibles: -100–+100

Con ajustes positivos (+), Time1 se hará más rápida al tocar el teclado con más fuerza. Con ajustes negativos (-), Time1 se hará más lento al tocar el teclado con más fuerza.

Ajustando Velocity Time 1 Sensitivity a un valor positivo (+) puede crear los cambios de volumen apropiados para los sonidos de cuerda. El volumen del ataque será gradual para notas tocadas suavemente y más rápido para notas tocadas con fuerza.

Velo Time4 (Sensibilidad de Time4 a la velocidad)

Especifica cómo se ve afectado Time4 por la velocidad con que suelta las teclas.

Valores posibles: -100–+100

Con ajustes positivos (+), Time4 se hará más rápido si suelta las notas rápidamente. Con ajustes negativos (-), Time4 se hará más lento si suelta las notas más rápidamente.

Time KF (Seguimiento de tecla de la envolvente)

Este parámetro especifica cómo se ven afectados los tiempos de la envolvente (Time 2/3/4) por la posición de las teclas.

Con relación a la nota Do4, los ajustes altos causarán un mayor cambio en los tiempos de la envolvente.

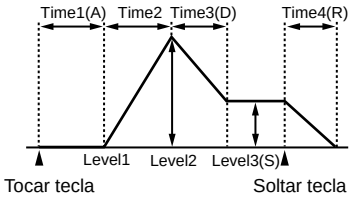
Valores posibles: -100–+100

Con ajustes positivos (+), los tiempos de envolvente se harán más cortos al tocar notas más altas. Con ajustes negativos (-), los tiempos serán más largos al tocar notas más altas.

En instrumentos como un piano, el volumen decae más rápidamente para las notas altas. Ésto se puede simular ajustando Time Key Follow a un valor positivo (+).

Comienzo retardado

Por ejemplo, ajustando Level1 a “0” y ajustando Time1 [ATTACK] apropiadamente, puede crear una envolvente en la que el sonido no empiece hasta después de algún tiempo de pulsar la tecla.



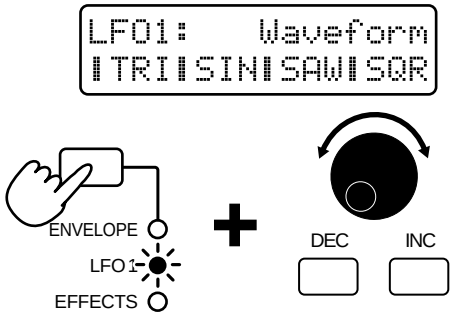
Aplicar cambios cíclicos al sonido (LFO)

El LFO (Low Frequency Oscillator - Oscilador de baja frecuencia) aplica cambios cíclicos al sonido. El JX-305 tiene dos LFOs (LFO1/LFO2), y cada uno de éstos puede utilizarse para modificar la afinación, la frecuencia de corte o el volumen de cad tonoe para crear efectos como vibrato, wah o trémolo. Como ambos LFOs tienen los mismos parámetros, la explicación siguiente cubre a los dos.

Seleccionar la forma de onda que modulará el sonido (LFO1 Waveform)

Seleccione la forma de la onda de salida para LFO1. El sonido se modulará en la misma forma que la forma de onda seleccionada.

1. **En la sección REALTIME MODIFY, pulse [ENVELOPE/LFO1/EFFECTS] varias veces para iluminar el indicador LFO1.**
2. **Mantenga pulsado [ENVELOPE/LFO1/EFFECTS] y utilice [INC] [DEC] o el dial [VALUE] para seleccionar la forma de onda LFO1.**



Ajustes disponibles:

TRI (triangular): El sonido se modulará de forma continua. Ésta es una forma de onda usada a menudo, y es apta para efectos como vibrato.

SIN (onda sinusoide): El sonido se modulará finamente.

SAW (diente de sierra): Cuando el sonido llega al máximo valor, vuelve a la posición original y empieza a crecer de nuevo.

SQR (onda cuadrada): El sonido se modulará como si cambiase entre dos posiciones.

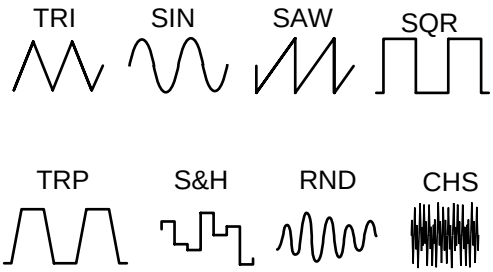
TRP (onda trapezoidal): El sonido se modulará como si cambiase entre dos posiciones. La curva de transición es distinta a la curva de la onda cuadrada.

S&H (sample & hold): Este ajuste hace que el sonido cambie impredeciblemente, y es apto para crear efectos de sonido.

RND (random): Este ajuste hace que el sonido cambie impredeciblemente, y es apto para crear efectos de sonido.

CHS (chaos): Este ajuste hace que el sonido cambie impredeciblemente sin tener en cuenta la frecuencia, y es apto para crear efectos de sonido.

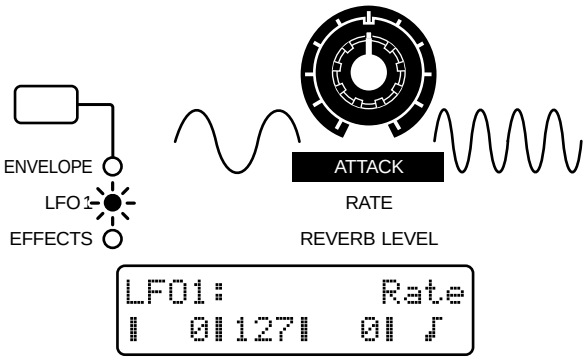
** Cuando se selecciona CHS (chaos), el ajuste de frecuencia LFO se ignorará.*



Ajustar la velocidad de modulación (LFO1 Rate)

Aquí se explica la manera de ajustar la velocidad de modulación de LFO1.

1. **En la sección REALTIME MODIFY, pulse [ENVELOPE/LFO1/EFFECTS] varias veces para iluminar el indicador LFO1.**
2. **Gire el mando [RATE] para ajustar la frecuencia de LFO1.**



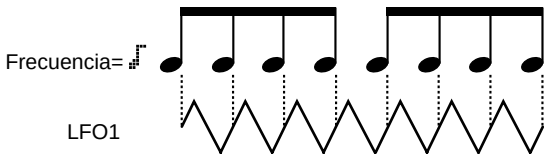
Valores posibles: 0–127

Al girar el mando en sentido horario, el sonido se modulará más rápidamente. Al girar el mando en sentido antihorario, el sonido se modulará más lentamente.

Cuando LFO Tempo Sync (p. 74) esté activado, puede especificar este parámetro en términos de valor de nota.

Valores posibles: 0, 𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯 𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯 𝅘𝅥𝅯. 𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯 𝅘𝅥𝅯. 𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯 𝅘𝅥𝅯. 𝅗𝅥 𝅗𝅥𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯 𝅗𝅥. 𝅗𝅥𝅘𝅥𝅯 𝅗𝅥. 𝅘𝅥 𝅗𝅥. 𝅝 880

Esta vez, girando el mando hacia la derecha el sonido se modulará más lentamente.



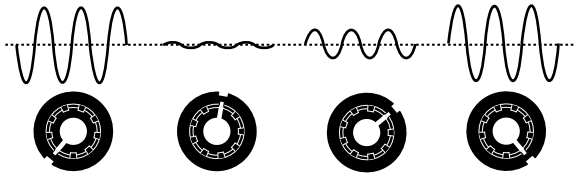
** Los ajustes LFO Rate son comunes a PITCH (afinación), FILTER (brillo) y AMP (volumen). La frecuencia no puede ajustarse independientemente para estos tres.*

Ajustar la profundidad de la modulación (LFO1 Depth)

Para cada parámetro, puede ajustar la profundidad del efecto LFO.

Valores posibles: -63–+63

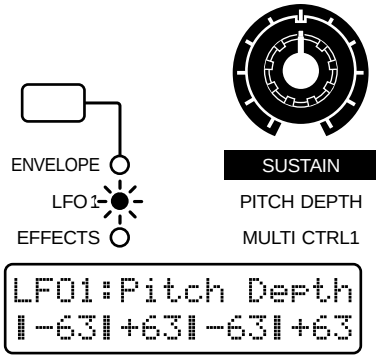
El efecto aumentará a medida que se gire el mando hacia la derecha. Girando el mando hacia la izquierda se invertirá la forma de onda, y al girarlo más, se acentuará el efecto.



Ajustar la profundidad de modulación de la afinación (LFO1 Pitch Depth)

Mediante la modulación cíclica de la afinación es posible crear un efecto de vibrato.

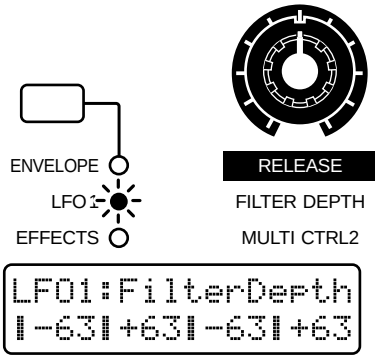
1. **En la sección REALTIME MODIFY, pulse [ENVELOPE/LFO1/EFFECTS] varias veces para iluminar el indicador LFO1.**
2. **Gire el mando [PITCH DEPTH] para ajustar la profundidad de vibrato.**



Ajustar la profundidad de modulación de la frecuencia de corte (LFO1 Filter Depth)

Mediante la modulación cíclica de la frecuencia de corte es posible crear un efecto wah.

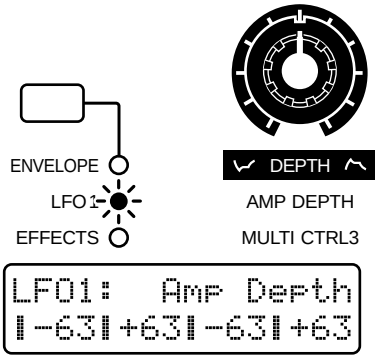
1. **En la sección REALTIME MODIFY, pulse [ENVELOPE/LFO1/EFFECTS] varias veces para iluminar el indicador LFO1.**
2. **Gire el mando [FILTER DEPTH] para ajustar la profundidad de wah.**



Ajustar la profundidad de modulación del volumen (LFO1 Amplifier Depth)

Mediante la modulación cíclica del volumen es posible crear un efecto de trémolo.

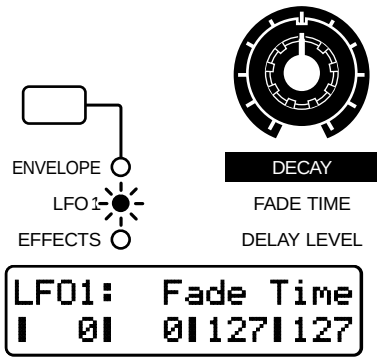
1. **En la sección REALTIME MODIFY, pulse [ENVELOPE/LFO1/EFFECTS] varias veces para iluminar el indicador LFO1.**
2. **Gire el mando [AMP DEPTH] para ajustar la profundidad de trémolo.**



Cambiar el tiempo durante el cual se consigue la modulación máxima (mínima) (LFO1 Fade Time)

Especifica el tiempo durante el cual la amplitud del LFO será la máxima (mínima) una vez transcurrido LFO1 Delay Time.

1. **En la sección REALTIME MODIFY, pulse [ENVELOPE/LFO1/EFFECTS] varias veces para iluminar el indicador LFO1.**
2. **Gire el mando [FADE TIME] para ajustar el tiempo de fundido.**



Valores posibles: 0–127
Cuanto más alto sea el valor más largo será el tiempo. Consulte los diagramas del Modo Fade.

☞ **"LFO1/LFO2 Fade Mode" (p. 75)**
☞ **"LFO1/LFO2 Delay Time" (p. 75)**

* *Los parámetros de LFO2 no pueden editarse utilizando los botones y mandos de la sección REALTIME MODIFY.*

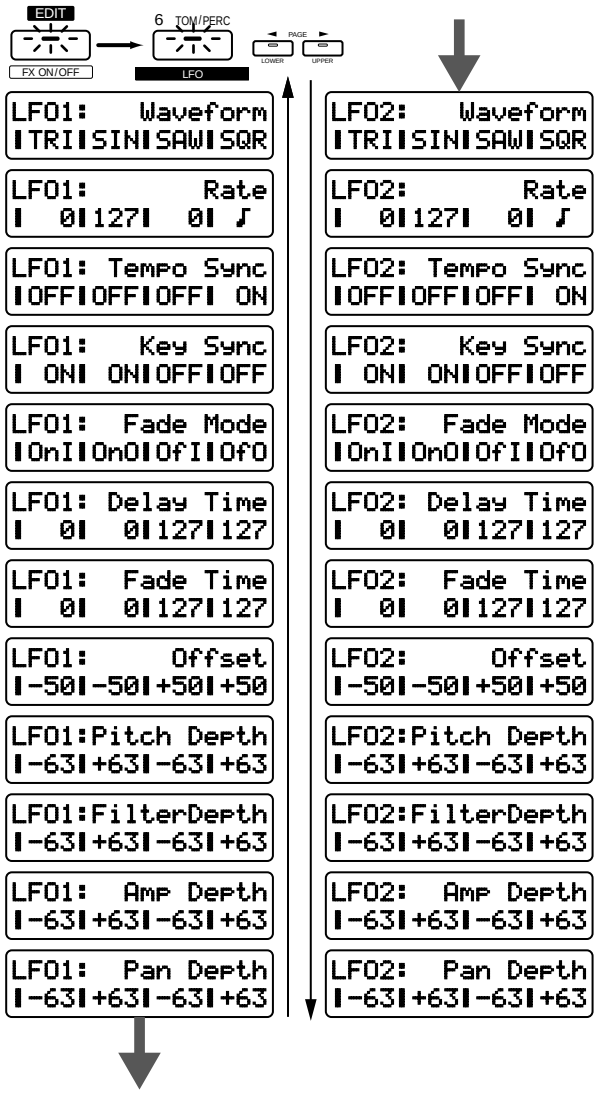
Definir ajustes más precisos

1. **Pulse NUMBER [6] (LFO).**

La pantalla mostrará la página de ajustes del LFO.

2. **Utilice PAGE [<] [>] para pasar por los diferentes parámetros y editarlos.**

* *Utilice este método para editar los parámetros de LFO2.*



Forma de onda (LFO1/LFO2 Waveform)

Ésta es la página de ajustes para "Seleccionar la forma de onda que modulará el sonido (LFO1 Waveform)" (p. 72).

Frecuencia (LFO1/LFO2 Rate)

Ésta es la página de ajustes para "Ajustar la velocidad de modulación (LFO1 Rate)" (p. 72).

Tempo Sync (Sincronización con el tempo de LFO1/LFO2)

Este parámetro sincroniza la frecuencia de modulación del LFO con el tempo del patrón.

Ajustes disponibles:

ON : La velocidad de modulación se sincronizará con el tempo, y el parámetro LFO Rate podrá ajustarse en términos de un valor de nota.

OFF : La velocidad de modulación estará determinada por el ajuste de LFO Rate, sea cual sea el tempo.

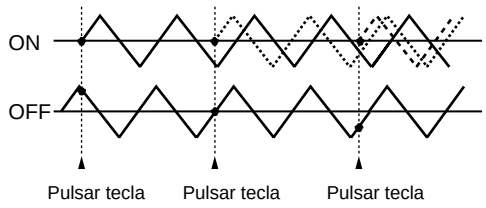
Key Sync (Sincronización con el teclado de LFO1/LFO2)

Este parámetro sincroniza el ciclo del LFO con la temporización con la que toca el teclado.

Ajustes disponibles:

ON : El ciclo del LFO se iniciará al tocar el teclado.

OFF : Se enviará la misma forma de onda del LFO sea cual sea la temporización con que toque el teclado.



Cuando Key Sync está activado, la forma de onda del LFO empieza para cada nota al tocarla, con lo que se produce un sonido muy amplio con un sentido de movimiento. Cuando Key Sync está desactivado, se aplica una única forma de onda del LFO a todas las notas, lo que produce un sonido unificado. Si desea enfatizar el efecto (vibrato etc.), desactive este parámetro. Cuando Tempo Sync esté activado, desactive Key Sync para así poder conseguir una sincronización precisa con el tempo del patrón.

Modo Fade (LFO1/LFO2 Fade Mode)

Seleccione la manera en que se aplicará el efecto del LFO.

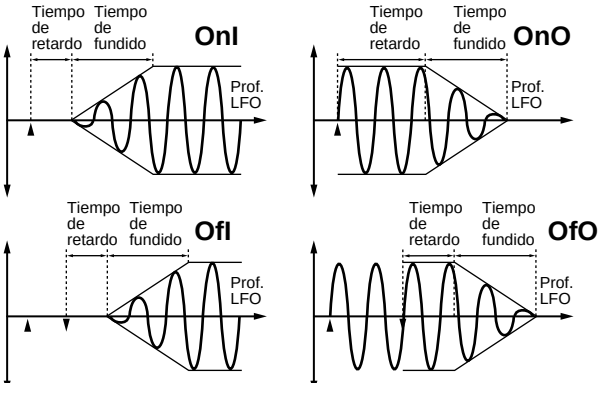
Ajustes disponibles:

OnI (On-In): El efecto se aplica gradualmente, después de tocar el teclado.

OnO (On-OUT): El efecto se aplica inmediatamente al tocar el teclado, y desaparece de manera gradual.

OfI (Off-In): El efecto se aplica gradualmente, y empieza al soltar las teclas.

OfO (Off-Out): El efecto se aplica mientras toca el teclado, y desaparece de manera gradual al dejar de tocarlo.



Tiempo de retardo (LFO1/LFO2 Delay Time)

Según el ajuste de Fade Mode, especifique el tiempo durante el cual se aplicará el LFO o el tiempo durante el cual éste continuará aplicándose, etc.

Valores posibles: 0–127

Cuanto más alto sea el valor más largo será el tiempo.

Ajustes de Fade Mode

OnI: Especifica el tiempo entre que toca el teclado y que empieza a aplicarse el LFO.

OnO: Especifica el tiempo durante el que continuará el LFO después de tocar el teclado.

OfI: Especifica el tiempo entre que deja de tocar el teclado y que empieza a aplicarse el LFO.

OfO: Especifica el tiempo durante el que continuará el LFO después de dejar de tocar el teclado.

Consulte los diagramas del Modo Fade.

Fade Time (Tiempo de fundido de LFO1/LFO2)

Ésta es la página de ajustes para "Cambiar el tiempo durante el cual se consigue la modulación máxima (mínima) (LFO1 Fade Time)" (p. 74).

Offset (Desplazamiento de LFO1/LFO2)

Este parámetro desplaza la forma de onda del LFO hacia arriba o hacia abajo a partir del valor central (afinación o frecuencia de corte, etc.).

Valores posibles: -100–+100

Si aumenta este valor en la dirección positiva (+), la forma de onda se desplazará hacia arriba a partir del valor central. Si aumenta este valor en la dirección negativa (-), la forma de onda se desplazará hacia abajo a partir del valor central.

Pitch Depth (Profundidad de afinación de LFO1/LFO2)

Ésta es la página para "Ajustar la profundidad de modulación de la afinación (LFO1 Pitch Depth)" (p. 73).

Filter Depth (Profundidad de filtro de LFO1/LFO2)

Ésta es la página para "Ajustar la profundidad de modulación de la frecuencia de corte (LFO1 Filter Depth)" (p. 73).

Amp Depth (Profundidad de amplificador de LFO1/LFO2)

Ésta es la página para "Ajustar la profundidad de modulación del volumen (LFO1 Amplifier Depth)" (p. 73).

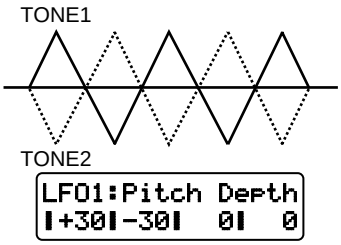
Pan Depth (Profundidad de panoramización de LFO1/LFO2)

Ajusta el efecto que tendrá el LFO sobre la panoramización (posición estéreo).

Valores posibles: -63–+63

Si ajusta un valor positivo (+) se producirá un mayor cambio en la panoramización. Si ajusta un valor (-) se invertirá la forma de onda para cambiar la panoramización en la dirección opuesta.

Si asigna el mismo ajuste de frecuencia a dos tones y ajusta sus parámetros Pitch Depth a “+30” y “-30” respectivamente para aplicar un LFO con fase opuesta, podrá crear un efecto de vibrato en el que las afinaciones cambian en sentido opuesto.



Especificar los parámetros que se modificarán con cada controlador (Control)

Estos ajustes determinan la manera en que los controladores (palanca de pitch bend, palanca de modulación, aftertouch) controlarán los parámetros de patch, etc. del JX-305.

Estos ajustes están divididos en tres grupos, según el controlador en cuestión.

Palanca de Modulación

Este controlador se utiliza para aplicar vibrato o para añadir varios efectos.

Los ajustes para este controlador se definen utilizando los parámetros MOD (Modulación).

Palanca de Pitch Bend

Este controlador se utiliza para controlar la afinación.

Los ajustes para este controlador se definen utilizando los parámetros BEND (Pitch Bend).

Aftertouch

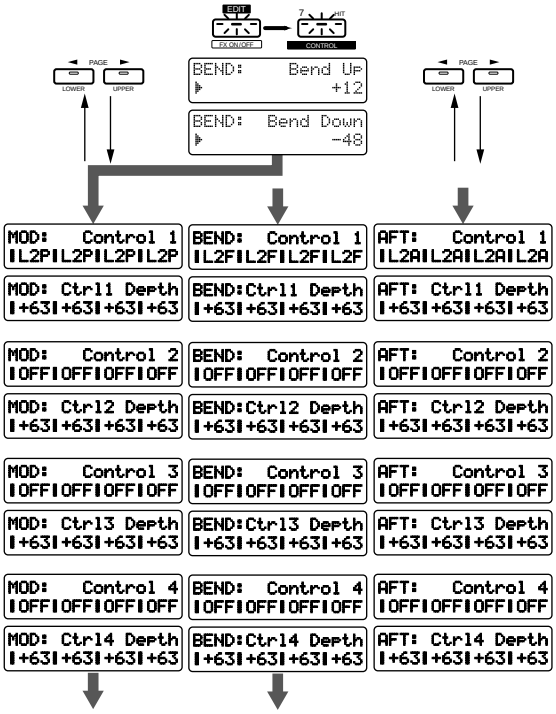
Aftertouch es una función que produce varios tipos de cambios en el sonido al ejercer presión sobre el teclado después de tocar una nota.

Los ajustes para este controlador se definen utilizando los parámetros AFT (Aftertouch).

1. Pulse NUMBER [7] (CONTROL).

La pantalla mostrará la página de ajustes CONTROL.

2. Utilice PAGE [<] [>] para pasar por los diferentes parámetros y editarlos.



Ajustar la gama de Pitch Bend (Bend Range)

Bend Up/Down

Especifica la cantidad de cambio de la afinación (en unidades de semitono) que se producirá al utilizar la palanca de pitch bend. Es posible definir ajustes independientes para los movimientos hacia la derecha (afinación más aguda) y hacia la izquierda (afinación más grave).

Ajustes disponibles:

Bend Range Up : 0 – +12

Bend Range Down : 0 – -48

Cuanto más alto sea el valor mayor será el cambio en la afinación al desplazar la palanca de pitch bend hacia la derecha o hacia la izquierda.

Por ejemplo, si Bend Range Up está ajustado a “+12,” al desplazar la palanca de pitch bend hasta el extremo derecho la afinación será una octava más aguda.

Control 1/2/3/4 (Destino del control 1/2/3/4)

Seleccione los parámetros que se controlarán al utilizar cada uno de los controladores. Para cada controlador es posible asignar hasta cuatro parámetros para cada tone (Control 1 a Control 4).

Ajustes disponibles:

OFF: Ningún control
PCH: Afinación
CUT: Frecuencia de corte (p. 62)
RES: Resonancia (p. 63)
LEV: Nivel del Tone (p. 67)
PAN: Panoramización del Tone (p. 67)
L1P: Profundidad de afinación de LFO1 (Vibrato) (p. 73)
L2P: Profundidad de afinación de LFO2 (Vibrato) (p. 75)
L1F: Profundidad de filtro de LFO1 (Wah) (p. 73)
L2F: Profundidad de filtro de LFO2 (Wah) (p. 75)
L1A: Profundidad de amplificador de LFO1 (Trémolo) (p. 73)
L2A: Profundidad de amplificador de LFO2 (Trémolo) (p. 75)
L1p: Profundidad de panoramización de LFO1 (p. 76)
L2p: Profundidad de panoramización de LFO2 (p. 76)
L1R: Frecuencia de LFO1 (p. 72)
L2R: Frecuencia de LFO2 (p. 74)

Ctrl 1/2/3/4 Depth (Profundidad del Control 1/2/3/4)

Especifica la cantidad de cambio que se producirá para cada parámetro seleccionado como destino del control.

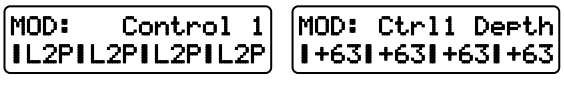
Valores posibles: -63–+63

Los valores positivos (+) producirán un cambio mayor. Los valores negativos (-) invertirán la forma de onda para aplicar un cambio en la dirección opuesta.

* *Los parámetros modificados utilizando los controladores se modifican sólo de manera temporal. El valor del parámetro en sí no cambia.*

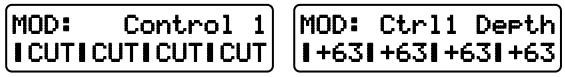
Ejemplo de ajustes

Utilizar LFO2 para aplicar vibrato controlado por la palanca de modulación



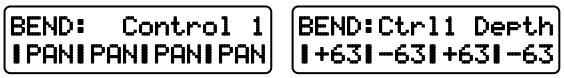
Para cada tone, ajuste LFO2 Pitch Depth a “0,” y LFO2 Rate aproximadamente a “90” (p. 75, 74).

Utilizar la palanca de modulación para cambiar la frecuencia de corte



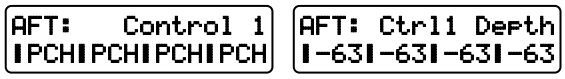
Ajuste la frecuencia de corte de cada tone aproximadamente a “60” (p. 62).

Utilizar la palanca de pitch bend para cambiar la panoramización



Para cada Tone, ajuste Tone Pan a “0” y Bend Range Up / Down a “0” (p. 67, 76).

Utilizar el aftertouch para una afinación más grave



Ajustes comunes a todo un Patch (Common)

Aquí encontrará los ajustes comunes a todo el patch.

Cambiar la afinación de manera suave (Portamento)

Es posible definir ajustes para aplicar el efecto de portamento.

Portamento

Portamento es una función que conecta de manera suave la afinación de una nota y de la siguiente. Cuando el conmutador Solo está activado, es posible aplicar portamento para simular la técnica de interpretación slide que se utiliza algunas veces en instrumentos como el violín.

Activar / desactivar portamento (conmutador Portamento)

Para utilizar portamento active este conmutador.

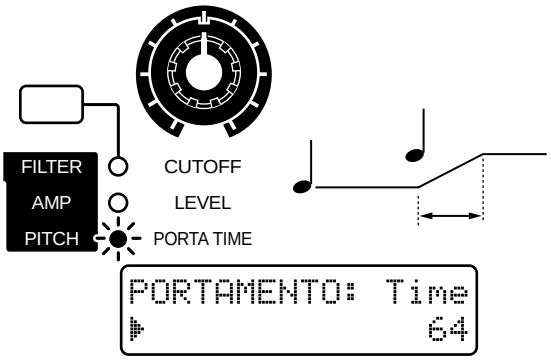
1. Pulse [PORTAMENTO].

El indicador se iluminará, y portamento estará activado.

Ajustar el tiempo durante el cual cambia la afinación (Portamento Time)

Es posible ajustar el tiempo durante el cual cambiará la afinación al utilizar portamento.

1. **En la sección REALTIME MODIFY, pulse [FILTER/AMP/PITCH] varias veces para iluminar el indicador PITCH.**
2. **Gire el mando [PORTAMENTO TIME] para definir el valor de tiempo de portamento.**



Valores posibles: 0–127

Al girar el mando en sentido horario, la afinación tardará más en llegar a la siguiente nota. Al girar el mando en sentido antihorario se llegará con menos tiempo a la afinación de la siguiente nota.

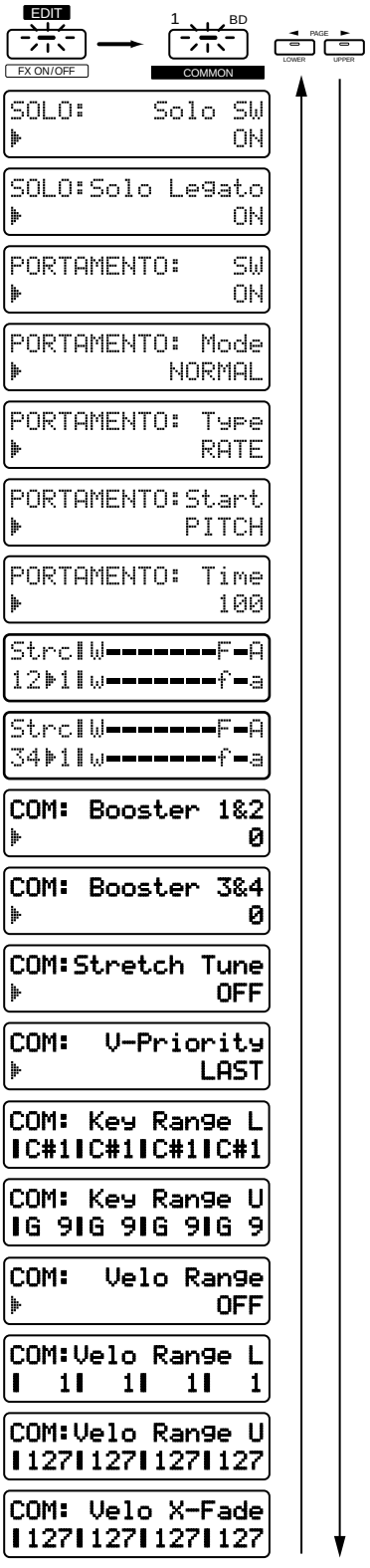
Definir ajustes más precisos

Es posible definir ajustes que especifiquen la manera en que se combinarán los tones y la manera en que se tocará el patch, etc.

1. **Pulse NUMBER [1] (COMMON).**

La pantalla mostrará la página de ajustes COMMON.

2. **Utilice PAGE [<] [>] para seleccionar los parámetros y editarlos.**



Solo SW (Conmutador Solo)

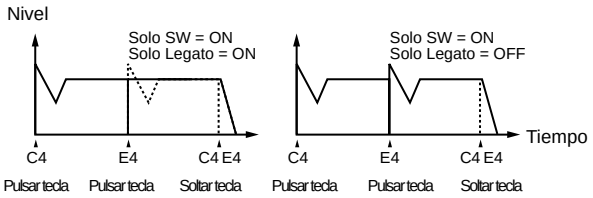
Si activa el conmutador Solo podrá tocar de manera monofónica (una nota cada vez). Active Solo cuando toque sonidos de bajo o de melodía con el sintetizador.

Valores posibles: OFF, ON

Solo Legato (Conmutador Solo Legato)

Solo Legato es una función que puede aplicarse cuando el conmutador Solo está activado. Cuando Solo Legato está activado, si toca una nota mientras mantiene pulsada la nota previa sólo cambiará la afinación, y no se generará un nuevo ataque. Con ello se crea una transición suave entre las notas, lo cual es efectivo para simular algunas técnicas de interpretación utilizadas por los guitarristas.

Valores posibles: OFF, ON



Portamento SW (Conmutador Portamento)

Ésta es la página de ajustes para “Activar y desactivar portamento (Conmutador Portamento)” (p. 77).

Modo Portamento

Seleccione la técnica de interpretación con lo que se aplicará el portamento.

Ajustes disponibles:

NORMAL : El portamento se aplicará siempre.

LEGATO : El portamento se aplicará para las notas que toque con legato (es decir, las notas que toque antes de soltar la nota previa).

Tipo de Portamento

Seleccione el tipo del efecto de portamento.

Ajustes disponibles:

RATE : El tiempo de cambio de la afinación dependerá de la distancia entre las dos notas.

TIME : El tiempo de cambio de la afinación será fijo, sea cual sea la distancia entre las dos notas.

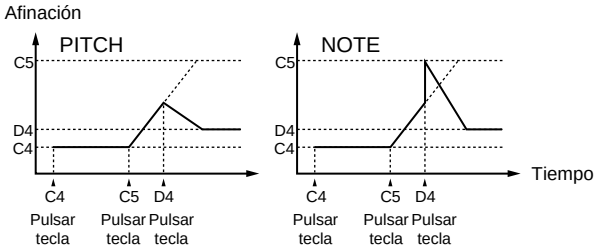
Portamento Start (Afinación inicial de Portamento)

Cuando portamento está activado, al pulsar otra tecla durante el cambio de la afinación se iniciará otro cambio de afinación. Este parámetro especifica la afinación a la que empezará el cambio.

Ajustes disponibles:

PITCH : Al pulsar otra tecla mientras cambia la afinación, el nuevo movimiento de portamento empezará a partir de la afinación actual.

NOTE : El nuevo movimiento de portamento empezará a partir de la afinación a la que se estaba pasando.



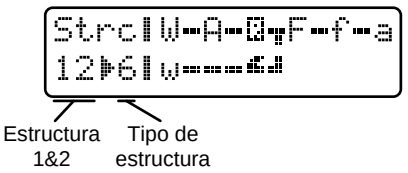
Portamento Time

Ésta es la página de ajustes para “Ajustar el tiempo durante el cual cambiará la afinación (Portamento Time)” (p. 78).

Struct 1&2 / 3&4 (Tipo de estructura)

Especifica la manera en que se combinarán los tones 1 y 2 (Strc 1&2), y los tones 3 y 4 (Strc 3&4).

La pantalla muestra la manera en que se combinarán los Tones.



Los símbolos de esta pantalla tienen el siguiente significado.

W: Onda / Afinación 1 (3)

w: Onda / Afinación 2 (4)

F: Filtro 1 (3)

f: Filtro 2 (4)

A: Amplificador 1 (3)

a: Amplificador 2 (4)

B: Booster

R: Modulador en anillo

Las abreviaciones que aparecen para cada tipo tienen el siguiente significado.

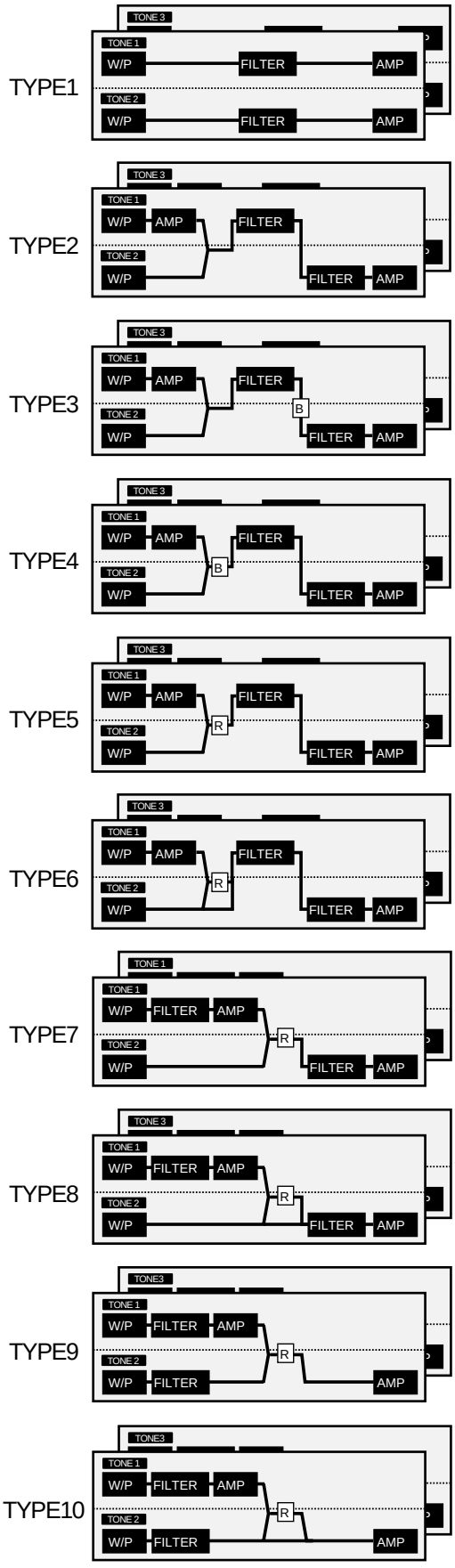
W/P: Onda / Afinación

FILTER: Filtro

AMP: Amplificador

B: Booster

R: Modulador en anillo



TYPE 1: Éste es el tipo más básico. Los tones 1 y 2 (3 y 4) son independientes. Seleccione este ajuste si desea utilizar la forma de onda de cada tone sin cambiarla, o si desea superponer tones para crear un sonido más rico.

TYPE 2: Este tipo combina los dos filtros para reforzar sus características. El AMP del tone 1 (3) controlará el balance del volumen de los dos tones.

TYPE 3: Este tipo mezcla el sonido del tone 1 (3) y del tone 2 (4), aplica un filtro, y por último aplica un booster para distorsionar la forma de onda.

TYPE 4: Este tipo aplica un booster para distorsionar la forma de onda, y a continuación combina los dos filtros. El AMP del tone 1 (3) ajusta la profundidad del booster.

TYPE 5: Este tipo utiliza un modulador en anillo para crear nuevos armónicos, y combina los dos filtros. El AMP del tone 1 (3) ajusta la profundidad del modulador en anillo.

TYPE 6: Este tipo utiliza un modulador en anillo para crear nuevos armónicos, y además incorpora el sonido del tone 2 (4) y superpone los dos filtros. El AMP del tone 1 (3) ajusta la profundidad del modulador en anillo.

TYPE 7: Este tipo aplica un filtro al tone 1 (3) y lo modula en anillo con el tone 2 (4) para crear nuevos armónicos.

TYPE 8: Este tipo aplica un filtro al tone 1 (3) y lo modula en anillo con el tone 2 (4), a continuación lo mezcla con el sonido del tone 2 (4) y filtra el resultado.

TYPE 9: Este tipo hace pasar el sonido filtrado de cada tone a través de un modulador en anillo para crear nuevos armónicos.

TYPE 10: Este tipo hace pasar el sonido filtrado de cada tone a través de un modulador en anillo para crear nuevos armónicos, y también incorpora el sonido del tone 2 (4).

* *Si selecciona TYPE 2 – 10, al desactivar uno de los tones del par el otro tone sonará como TYPE 1.*

Booster 1&2/3&4 (Gain del Booster)

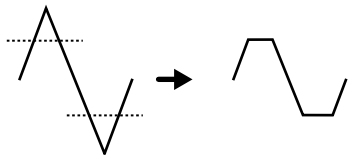
Si selecciona una estructura “TYPE3” o “TYPE4”, podrá ajustar la profundidad del booster.
Ésto puede ajustarse para el par de tones 1 y 2 (Booster 1&2) y para el par de tones 3 y 4 (Booster 3&4).

Valores posibles: 0, +6, +12, +18

Cuanto más alto sea el valor, mayor será la distorsión.

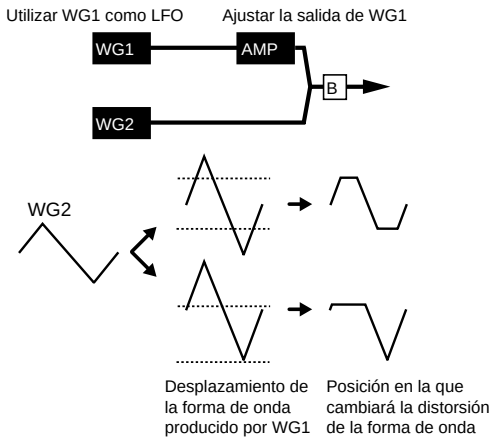
Booster

Booster es una función que aumenta la señal de entrada para distorsionarla.



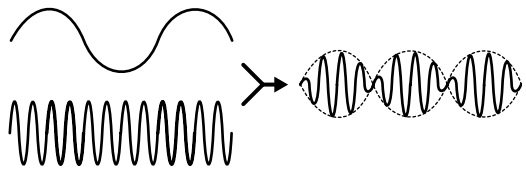
Además de utilizarlo para la distorsión, es posible utilizar la forma de onda de uno de estos tones como un LFO para desplazar la otra forma de onda hacia arriba o hacia abajo, con lo que se producirá un efecto similar a PWM (Modulación de la Amplitud de Impulso). Ésto es muy efectivo si lo utiliza junto con Wave Gain de los parámetros WAVE/FXM.

☞ **“Wave Gain” (p. 56)**



Modulador en anillo

El modulador en anillo multiplica las formas de onda de los dos tones para crear muchos armónicos nuevos que no estaban presentes en ninguna de las formas de onda originales (inarmónicos). Ésto es muy útil para crear sonidos metálicos sin afinación, como campanas.



Stretch Tune (Profundidad de estiramiento de la afinación)

Seleccione la curva de estiramiento de la afinación. La curva seleccionada afectará a la manera en que sonarán los acordes.

Valores posibles: OFF, 1–3

Si selecciona “OFF” se utilizará el temperamento igual. Al aumentar el valor, la diferencia de afinación entre la gama aguda y la gama grave aumentará.

Estiramiento de la afinación

El estiramiento de la afinación es un método de afinación utilizado sólo en pianos. En general, los pianos se afinan de manera que la gama aguda sea más aguda y la gama grave sea más grave en comparación con el temperamento igual. Con ello los acordes suenan mejor.

V-Priority (Prioridad de voces)

Especifica la prioridad que tendrán las notas al sobrepasarse la polifonía máxima (64 notas).

Ajustes disponibles:

LAST: Tendrá prioridad la última nota disponible. Si se tocan más de 64 notas, las notas más antiguas dejarán de sonar sucesivamente.

LOUDEST: Tendrán prioridad las notas más altas. Si toca más de 64 notas, las notas con el volumen más bajo dejarán de sonar sucesivamente.

Key Range L (Límite inferior)

Especifica la nota más grave en que podrá sonar el tone. Si toca una nota más grave no se oirá nada.

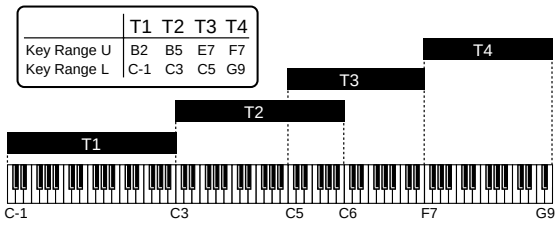
Valores posibles: C-1–UPR

Key Range U (Límite superior)

Especifica la nota más aguda en que podrá sonar el tone. Si toca una nota más aguda no se oirá nada.

Valores posibles: LWR–G9

Puede utilizar Key Range L y Key Range U para hacer que suenen tones diferentes en diferentes áreas del teclado.



* *No es posible ajustar un valor Lower superior a Upper, ni un valor Upper inferior a Lower.*

Velo Range (Conmutador de gama de velocidad)

Especifica si se activarán o no los ajustes de la gama de velocidad. Si utiliza ajustes de gama de velocidad podrá hacer que suenen tones diferentes como respuesta a notas tocadas con diferentes fuerzas en el teclado.

Valores posibles: OFF, ON

Cuando este ajuste es "ON" se utilizarán los ajustes de Velo Range.

Si desea cambiar el volumen de las notas tocadas en el teclado ...

☞ **"Cambiar el volumen de las notas tocadas en el teclado (Keyboard Velocity)" (p. 163)**

Velo Range L (Límite inferior)

Especifica la velocidad mínima a la que empezará a sonar el tone.

El tone no sonará para las notas que toque con una velocidad inferior a este ajuste.

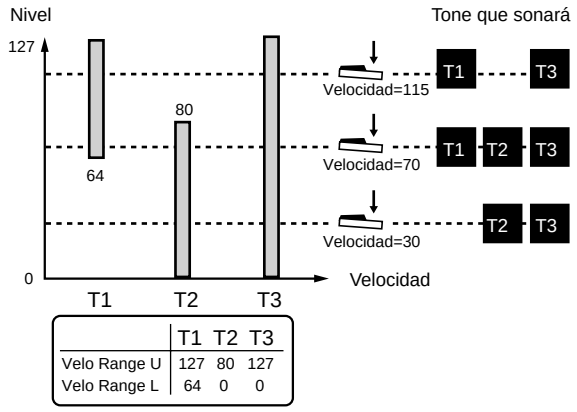
Valores posibles: 1–UPR

Velo Range U (Límite superior)

Especifica la velocidad máxima a la que dejará de sonar.

El tone no sonará para las notas que toque con una velocidad superior a este ajuste.

Valores posibles: LWR–127



	T1	T2	T3
Velo Range U	127	80	127
Velo Range L	64	0	0

* *No es posible ajustar un valor Lower superior a Upper, ni un valor Upper inferior a Lower.*

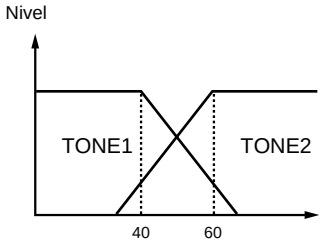
Velo X-Fade (Fundido cruzado de la velocidad)

Especifica la manera en que cambiará el volumen al tocar el teclado con una velocidad que quede fuera de los límites de la gama de velocidad.

Valores posibles: 0–127

Cuanto más alto sea el valor más gradualmente bajará el volumen cuando la velocidad quede fuera de la gama de velocidad.

Si utiliza Velocity X-fade podrá utilizar la dinámica de interpretación al teclado para conectar suavemente dos tones.



	T1	T2
Velo X-Fade	30	30
Velo Range U	40	127
Velo Range L	0	60
A-ENV Velo Sens	0	0

Guardar Patches que ha creado (Patch Write)

Una vez haya creado un patch propio, siga los pasos indicados a continuación para guardarlo como un Patch de Usuario:

1. Compruebe que el patrón no esté sonando.

2. Pulse [PATCH] para acceder a la página Patch Select.

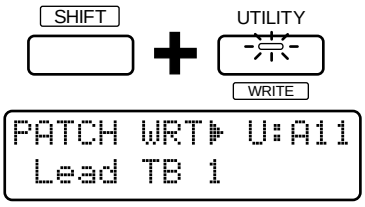
Si ha modificado los ajustes del patch, aparecerá un asterisco "*" a la izquierda del número, lo cual indica que el patch seleccionado se ha modificado (editado).

Si selecciona otro patch sin guardar el patch modificado, los cambios se perderán.

3. Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [WRITE].

El indicador parpadeará.

Aparecerá la siguiente pantalla, y "▶" (el cursor) aparecerá a la izquierda del grupo.



Si no desea cambiar el número o el nombre, puede pasar por alto los pasos 4 – 8.

Si decide no guardar el patch, pulse [EXIT].

4. Pulse [PRESET/USER/CARD] para seleccionar el grupo destino para guardar el patch.

* *No es posible seleccionar el grupo PRESET.*

* *Los grupos CARD pueden seleccionarse sólo si ha insertado una tarjeta de memoria opcional.*

☞ **"Utilizar tarjetas de memoria" (p. 159)**

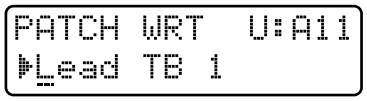
5. Utilice [INC] [DEC] o el dial [VALUE] para seleccionar el banco y número destino para guardar el patch.

También puede utilizar los botones BANK y NUMBER [1] – [8] para seleccionar el banco y número destino.

En este momento puede pulsar [UNDO/REDO] para comprobar el nombre y el sonido del patch que se encuentra actualmente en la posición destino. Después de localizar un patch que no desea conservar, pulse [UNDO/REDO] de nuevo para volver a la pantalla previa.

6. Pulse PAGE [>].

El cursor se desplazará al principio de la segunda línea de la pantalla.



7. Asigne un nombre al patch.

Utilice [INC] [DEC] o el dial [VALUE] para especificar el carácter.

Es posible seleccionar los siguientes caracteres:

Espacio, A–Z, a–z, 0–9, ! " # $ % & ' ( ) * +, - . / : ; < = > ? @ [¥] ^ _ ` { | }

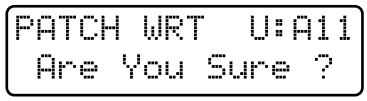
8. Repita los pasos 6 – 7 para entrar el nombre.

Si pulsa PAGE [<] podrá desplazar el cursor hacia la izquierda.

* *Es posible entrar un nombre de hasta 12 caracteres.*

9. Pulse [ENTER].

La pantalla mostrará la página de confirmación.
Si decide cancelar la operación, pulse [EXIT].



10. Pulse [ENTER] de nuevo.

Se ejecutará la operación Patch Write, y volverá a aparecer la pantalla normal.
El patch ya está guardado.

Copiar e inicializar ajustes

Patch Tone Copy

Esta operación copia los ajustes de un tone de un patch en el tone especificado del patch seleccionado actualmente.

1. Seleccione una parte 1 – 7 como la parte actual.

2. Pulse [PATCH] para acceder a la página de selección de patch.

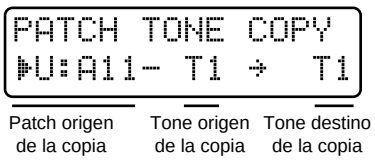
3. Pulse [UTILITY].

El indicador se iluminará.

4. Pulse PAGE [<] [>] varias veces para seleccionar "COPY," y pulse [ENTER].

5. Seleccione "TONE," y pulse [ENTER].

La pantalla mostrará el patch origen de la copia, el tone origen de la copia y el tone destino de la copia.



6. Utilice [INC] [DEC] o el dial [VALUE] para especificar el patch origen de la copia, el tone origen de la copia y el tone destino de la copia.

Puede utilizar PAGE [<] [>] para desplazar el cursor.
También es posible utilizar los botones BANK y NUMBER [1] – [8] para seleccionar el patch origen de la copia.

7. Pulse [ENTER].

La pantalla mostrará la página de confirmación.
Si decide cancelar la operación, pulse [EXIT].

8. Pulse [ENTER] de nuevo.

Se ejecutará la operación Patch Tone Copy, y a continuación volverá a aparecer la pantalla normal.
Si desea guardar el patch que ha copiado, utilice la operación Patch Write.

☞ **"Guardar Patches que ha creado (Patch Write)" (p. 82)**

Patch Initialize

Esta operación inicializa un patch.

1. Pulse [PATCH] para acceder a la pantalla de selección de patches.

2. Seleccione el patch que desea inicializar.

3. Pulse [UTILITY].

El indicador se iluminará.

4. Pulse PAGE [<] [>] varias veces para seleccionar "INITIALIZE," y pulse [ENTER].

5. Seleccione "PATCH," y pulse [ENTER].

Aparecerá la siguiente pantalla.

```
PATCH INIT U:A11
 Are You Sure ?
```

Si decide cancelar la operación, pulse [EXIT].

6. Pulse [ENTER].

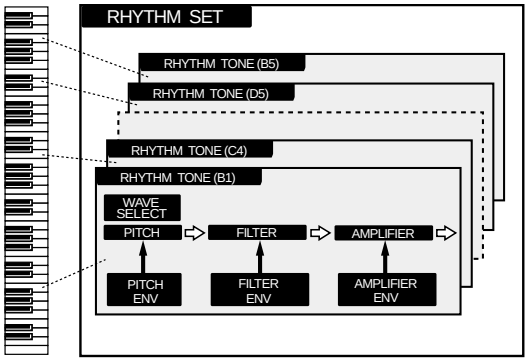
```
 Processing...
 Keep Power ON !
```

Se ejecutará la operación Patch Initialize, y a continuación volverá a aparecer la pantalla normal.

Capítulo 6. Crear un grupo de percusión Original (Rhythm Edit)

Organización de un tone de percusión

Un grupo de percusión es un grupo de muchos tones de percusión. Cada tone de percusión está formado por los siguientes elementos.



WAVE

Seleccione la forma de onda PCM base del sonido.
El JX-305 contiene 636 tipos (A001–A254, B001–B251, C001–C131) de formas de onda. Todos los tones de percusión del JX-305 están basados en estas formas de onda, y cada tecla tiene asignado un tone de percusión para crear un grupo de percusión.

PITCH

Especifica la manera en que cambiará la afinación.

FILTER

Especifica los cambios en los componentes de frecuencia del sonido.

AMPLIFIER

Especifica los cambios en el volumen y la panoramización.

Crear los sonidos

En Rhythm Edit es posible modificar los parámetros de cada tone de percusión de manera independiente.

1. **Seleccione la parte de percusión como la parte actual.**
2. **Seleccione el grupo de percusión que desee editar (p. 28).**
3. **Compruebe que se encuentra en la página de selección de grupos de percusión.**
4. **Pulse [EDIT].**

El indicador se iluminará, y la pantalla mostrará la página de edición.

5. **Seleccione el parámetro de grupo de percusión que desee modificar.**

Existen dos maneras de seleccionar parámetros de grupos de percusión.

Seleccionar páginas de ajustes para editar

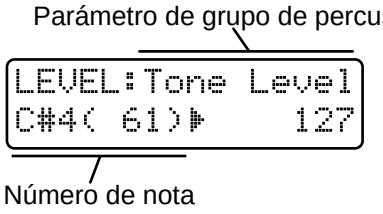
En este método debe utilizar NUMBER [2] (WAVE) – [8] (RHY TONE) para seleccionar las diferentes páginas de ajustes, PAGE [<] [>] para cambiar entre las páginas de parámetros, y editar el parámetro deseado. Este método permite editar todos los parámetros, y es adecuado para editar un sonido en una secuencia lógica, como "forma de onda" → "afinación" → "brillo," etc.
Para modificar el valor, utilice [INC] [DEC] o el dial [VALUE].
Para acceder a las páginas de ajustes, consulte "Definir ajustes más precisos" en cada sección.

Utilizar mandos y botones para seleccionar la página para la edición

Con los botones y mandos del panel frontal podrá acceder directamente a la página de edición del parámetro. Por ejemplo, si utiliza el mando [CUTOFF] la pantalla cambiará automáticamente a la pantalla de ajustes de la frecuencia de corte, y podrá ver los ajustes para cada tone de percusión mientras los modifica.

* *Este método no puede utilizarse para editar parámetros para los que no hay ningún mando o botón en el panel frontal.*

En la página de edición de percusión, la pantalla muestra los parámetros del grupo de percusión seleccionado actualmente y el número de nota del tone de percusión seleccionado para la edición.



Seleccionar sólo la página de edición sin modificar el valor

Si desea ver el valor actual antes de modificarlo, mantenga pulsado [SHIFT] mientras gira el mando. Pasará a la página de edición sin modificar el valor.

6. **Tocar el teclado para seleccionar el tone de percusión que desea editar, y editar el valor.**

El último tone de percusión que haya tocado se seleccionará para la edición.

7. Para salir de una página de edición, pulse [EDIT] o [EXIT].

Aparecerá un asterisco "*" a la izquierda del grupo de percusión editado. Ésto indica que los ajustes de este grupo de percusión se han modificado.
Si selecciona un grupo de percusión diferente mientras sigue visualizándose el asterisco"*", los ajustes modificados se perderán. Si desea conservar el grupo de percusión editado, deberá ejecutar la operación Rhythm Set Write.

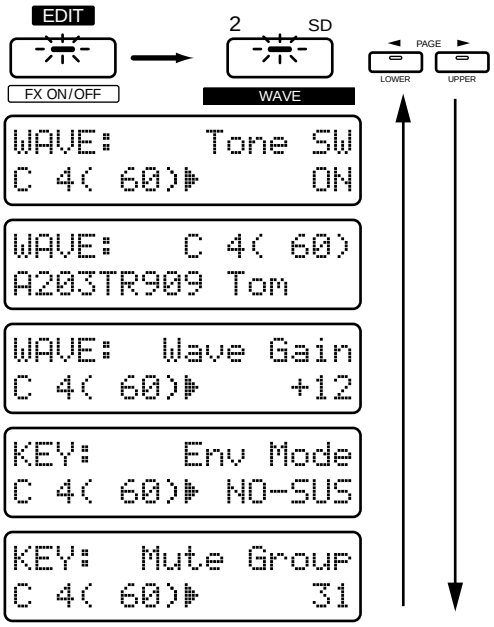
☞ **"Guardar grupos de percusión que ha creado (Rhythm Set Write) " (p. 98)**

Especificar la forma de onda básica del sonido (Wave)

En las páginas de ajustes WAVE es posible especificar la forma de onda que será la base del sonido, y la manera en que ésta sonará.

1. Pulse NUMBER [2] (WAVE).
La pantalla mostrará la página de ajustes WAVE.

2. Utilice PAGE [<] [>] para seleccionar los parámetros y editarlos.

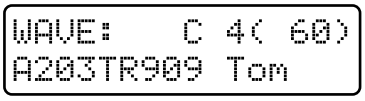


Tone SW (Conmutador de tone de percusión)

Seleccione "ON" si desea que suene el tone de percusión, u "OFF" si no desea que suene.
Para aprovechar al máximo la polifonía disponible, seleccione "OFF" para los tones de percusión que no vaya a utilizar "OFF".

Seleccionar la forma de onda básica (Wave Select)

Seleccione la forma de onda que será la base de cada tone de percusión.
Valores posibles: A001–A254, B001–B251, C001–C131



Si desea saber las formas de onda que están disponibles ...
☞ **"Lista de formas de onda " (p. 187)**

Wave Gain

Este parámetro realza la forma de onda. Si sube el valor en 6 dB doblará el gain.
Valores posibles: -6, 0, +6, +12

Env Mode (Modo de envolvente)

Especifica la manera en que se tocará el sonido al seleccionar una forma de onda sostenida, como un silbato (una forma de onda de bucle).
Ajustes disponibles:

NO-SUS: El sonido caerá de manera natural aunque continúe pulsando la tecla.
SUSTAIN: El sonido seguirá oyéndose mientras mantenga pulsada la tecla.

* *Si selecciona una forma de onda con una caída larga (forma de onda de disparo), ajustar este parámetro a SUSTAIN no tendrá ningún efecto.*

Mute Group

La función Mute Group permite evitar que los sonidos de percusión del mismo grupo de enmudecimiento suenen a la vez.
Valores posibles: OFF, 1–31
Si no desea utilizar esta función, seleccione OFF.
Por ejemplo, en un equipo de percusión acústica, es físicamente imposible oír el sonido de charles abierto y de charles cerrado a la vez. Para simularlo, especifique el mismo número de grupo de percusión para estos dos sonidos del charles.

Ajustes relacionados con la afinación

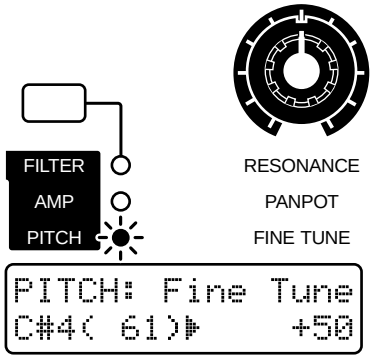
Los parámetros PITCH contienen los ajustes que afectan a la afinación.

Cambiar la afinación del sonido (Pitch)

Ajustes de afinación precisos (Fine Tune)

Para cada tone de percusión es posible realizar ajustes precisos en la afinación en intervalos de centésima (1/100 de un semitono).

1. **En la sección REALTIME MODIFY, pulse [FILTER/AMP/PITCH] varias veces para iluminar el indicador PITCH.**
2. **Gire el mando [FINE TUNE] para ajustar el valor de Fine Tune.**



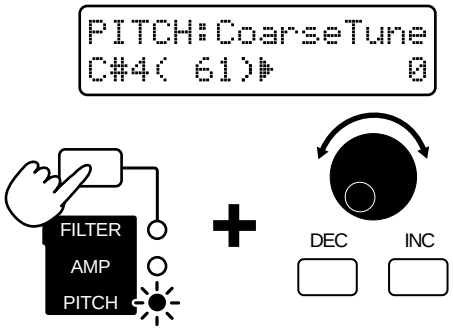
Valores posibles: -50–+50

Al girar el mando en sentido horario la afinación será más aguda. Al girarlo en sentido antihorario la afinación será más grave.

Ajustes de afinación aproximados (Coarse Tune)

Para cada tone de percusión es posible ajustar la afinación en intervalos de semitono.

1. **En la sección REALTIME MODIFY, pulse [FILTER/AMP/PITCH] varias veces para iluminar el indicador PITCH.**
2. **Mantenga pulsado [FILTER/AMP/PITCH] y utilice [INC] [DEC] o el dial [VALUE] para ajustar el valor de Coarse Tune.**



Valores posibles: -60–+60

Al subir el valor la afinación será más aguda. Al bajar el valor la afinación será más grave.

Si mantiene pulsado [SHIFT] al realizar el ajuste, la afinación cambia en intervalos de octava (12 semitonos).

* *Con ciertas formas de onda asignadas a tones de percusión, al aumentar el valor de la afinación aproximada el sonido puede cambiar a un sonido invertido en algún punto durante la subida del valor.*

Hacer que la afinación cambie en el tiempo (Pitch Envelope)

En los parámetros de P-ENV (Envolvente de la afinación) es posible definir ajustes para especificar la manera en que la afinación del instrumento de percusión cambiará en el tiempo.

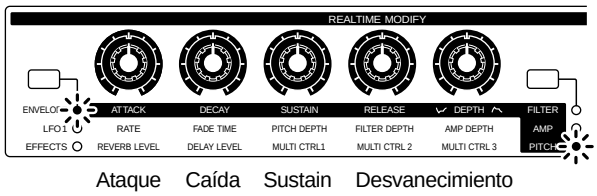
Ajustes de la envolvente de afinación

1. **En la sección REALTIME MODIFY, pulse [FILTER/AMP/PITCH] varias veces para iluminar el indicador PITCH.**
2. **Pulse [ENVELOPE/LFO1/EFFECTS] varias veces para iluminar el indicador ENVELOPE.**
3. **Utilice los mandos [ATTACK] / [DECAY] / [SUSTAIN] / [RELEASE] para ajustar los valores de la envolvente de afinación.**

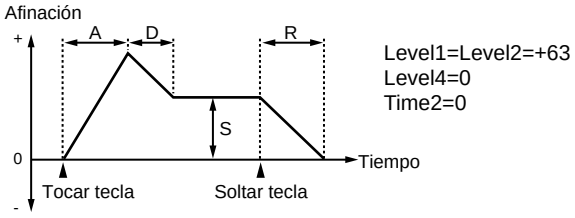
Ajustes disponibles:

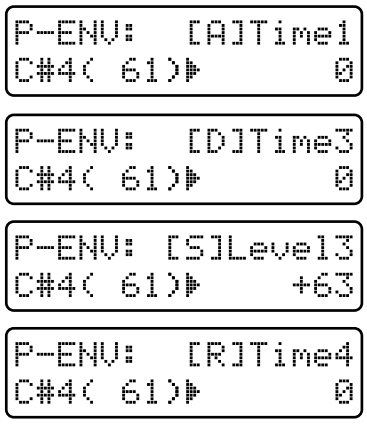
[ATTACK]/[DECAY]/[RELEASE]: 0–127

[S]: -63–+63



Ataque Caída Sustain Desvanecimiento





6

[ATTACK] (Tiempo de ataque)

El tiempo entre el momento en que toca una tecla y el momento en que se llega al cambio de afinación máximo.
Cuanto más alto sea el valor más largo será el tiempo de cambio de la afinación.

[DECAY] (Tiempo de caída)

El tiempo entre el momento en que se llega al cambio de afinación máximo y el momento en que se llega al nivel de sustain.
Cuanto más alto sea el valor más largo será el tiempo de cambio de la afinación.

[SUSTAIN] (Nivel de sustain)

La afinación que se sostendrá.
Los ajustes positivos (+) harán que la afinación sea más aguda que la afinación normal. Los ajustes negativos (-) harán que la afinación sea más grave que la normal.

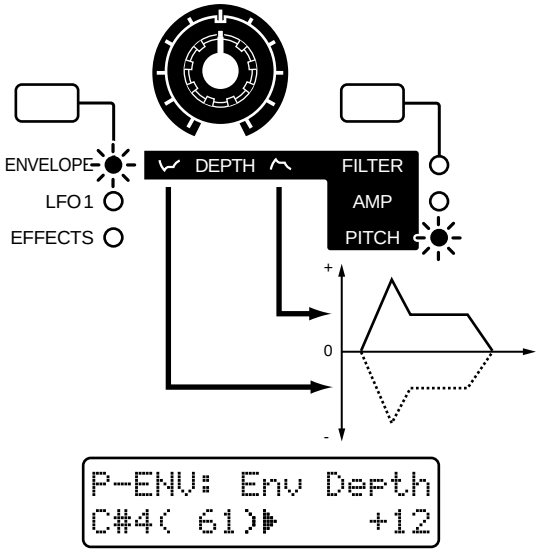
[RELEASE] (Tiempo de desvanecimiento)

El tiempo entre el momento en que suelta la tecla y el momento en que la afinación vuelve a ser la normal.
Cuanto más alto sea el valor más largo será el tiempo de cambio de la afinación.

Especificar la profundidad de la envolvente (Pitch Envelope Depth)

Aquí encontrará la manera de ajustar la profundidad de la envolvente de afinación.

1. **En la sección REALTIME MODIFY, pulse [FILTER/AMP/PITCH] varias veces para iluminar el indicador PITCH.**
2. **Pulse [ENVELOPE/LFO1/EFFECTS] varias veces para iluminar el indicador ENVELOPE.**
3. **Utilice el mando [DEPTH] para ajustar la profundidad de la envolvente de afinación.**



Valores posibles: -12–+12

El cambio de la afinación aumentará al girar el mando hacia la derecha a partir de la posición central. Si gira el mando hacia la izquierda a partir de la posición central, la forma de la envolvente se invertirá, y el cambio en la afinación será más pronunciado al girar el mando hacia la izquierda.

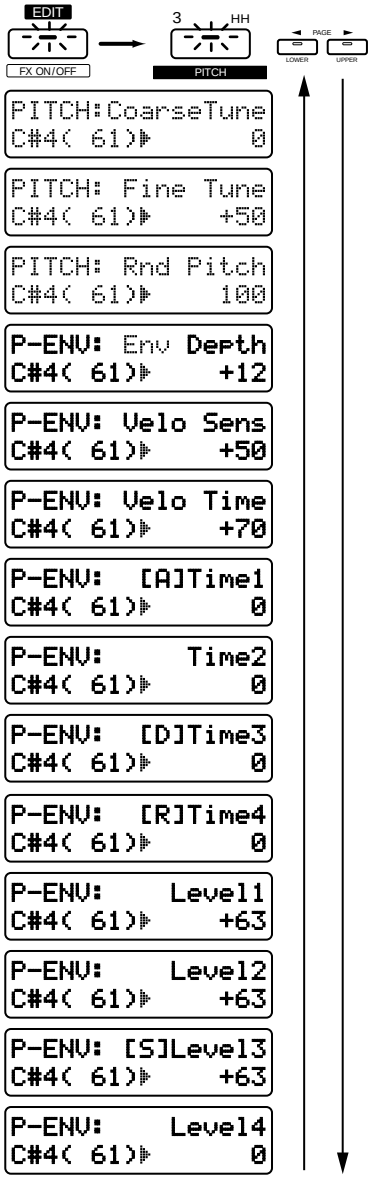
Con ambos indicadores PITCH y ENVELOPE iluminados, mantenga pulsado [ENVELOPE/LFO1/EFFECTS], y utilice [INC] [DEC] o el dial [VALUE] para ajustar la profundidad de la envolvente de afinación.

Definir ajustes más precisos

1. Pulse NUMBER [3] (PITCH).

La pantalla mostrará la página de ajustes PITCH.

2. Utilice PAGE [<] [>] para seleccionar los parámetros y editarlos.



Coarse Tune

Ésta es la página de ajustes para “Definir la afinación aproximada (Coarse Tune)” (p. 87).

Fine Tune

Ésta es la página de ajustes para “Definir la afinación precisa (Fine Tune)” (p. 87).

Rnd Pitch (Profundidad de afinación aleatoria)

Este parámetro cambia de manera aleatoria la afinación de cada nota.

Valores posibles: 0–1200

Cuanto más alto sea el valor más aleatoria será la afinación. Cuanto menor sea el valor, más fija. Con el valor “0” este parámetro no tiene ningún efecto.

Env Depth (Profundidad de la envolvente de afinación)

Ésta es la página de ajustes para “Especificar la profundidad de la envolvente (Profundidad de la envolvente de afinación)” (p. 88).

Velo Sens (Sensibilidad a la velocidad de la envolvente de afinación)

Este ajuste permite controlar la profundidad de la envolvente de afinación con la fuerza con que toca el teclado.

Valores posibles: -100–+150

Con ajustes positivos (+), la afinación cambiará en mayor grado al tocar el teclado con más fuerza. Con valores negativos (-), la afinación cambiará en menor grado al tocar el teclado con más fuerza.

Si desea cambiar el volumen de las notas tocadas en el teclado ...

☞ **“Cambiar el volumen de las notas tocadas en el teclado (Keyboard Velocity)” (p. 163)**

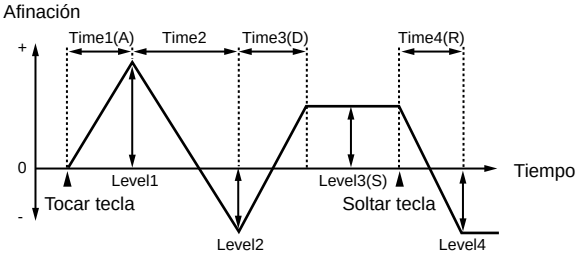
Velo Time (Sensibilidad del tiempo a la velocidad de la envolvente de afinación)

Este parámetro permite controlar el tiempo general de toda la envolvente de afinación con la dinámica de interpretación al teclado.

Valores posibles: -100–+100

Con valores positivos (+), los tiempos de la envolvente de afinación serán más rápidos al tocar el teclado con más fuerza. Con valores negativos (-), los tiempos serán más lentos al tocar con más fuerza.

Los cuatro mandos del panel frontal [ATTACK] / [DECAY] / [SUSTAIN] / [RELEASE] pueden utilizarse para ajustar los parámetros más comunes de la envolvente de afinación, pero el JX-305 también permite realizar ajustes más precisos.



Time1 – 4 (Tiempos 1 - 4 de la envolvente de la afinación)

Especifica el tiempo hasta el siguiente nivel de afinación. Es posible ajustar los cuatro parámetros Time1 – 4.

Valores posibles: 0–127

Cuanto más altos sean los valores más largo será el tiempo para llegar al siguiente nivel.

* *El parámetro del panel frontal [ATTACK] (Ataque) corresponde a Time1, [DECAY] (Caída) a Time3, y [RELEASE] (Desvanecimiento) a Time4.*

Level1 – 4 (Niveles 1 - 4 de la envolvente de afinación)

Especifica la diferencia en la afinación con relación a la afinación normal (especificada con Coarse Tune y Fine Tune). Es posible ajustar los cuatro parámetros Level1 – 4.

Valores posibles: -63–+63

Los ajustes positivos (+) definen una afinación más aguda que la normal. Los ajustes negativos (-) definen una afinación más grave que la normal.

* *El parámetro del panel frontal [SUSTAIN] (Sustain) corresponde a Level3.*

6

Ajustes relacionados con el brillo (Filter)

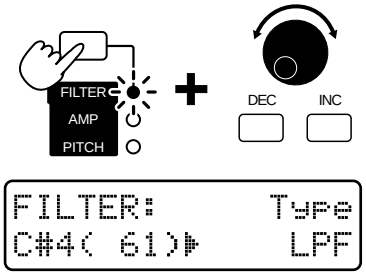
Los parámetros FILTER permiten definir ajustes que afectan al brillo de los sonidos de los instrumentos de percusión.

Modificar el brillo del sonido (Filter)

Seleccionar el tipo de filtro (Filter Type)

Seleccione el tipo de filtro.

1. **En la sección REALTIME MODIFY, pulse [FILTER/AMP/PITCH] varias veces para iluminar el indicador FILTER.**
2. **Mantenga pulsado [FILTER/AMP/PITCH] y utilice [INC] [DEC] o el dial [VALUE] para seleccionar el tipo de filtro.**



Valores posibles:

OFF:

No se utilizará el filtro.

LPF (Filtro pasa bajos):

Éste es el tipo de filtro más normal, y permite pasar las frecuencias inferiores a la frecuencia de corte. Se utiliza para que el sonido sea más suave.

BPF (Filtro pasa banda):

Este filtro permite pasar las frecuencias próximas a la frecuencia de corte, y no deja pasar el resto. Se utiliza para crear sonidos con un tono muy distintivo.

HPF (Filtro pasa altos):

Este filtro permite pasar las frecuencias superiores a la frecuencia de corte. Es muy apropiado para crear sonidos de instrumentos de percusión con una gama de frecuencias altas distintiva.

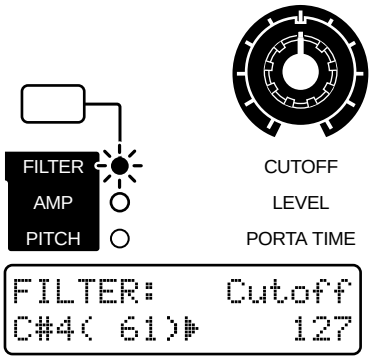
PKG (Filtro de picos):

Este filtro realza los armónicos próximos a la frecuencia de corte. Permite simular la resonancia de un instrumento de percusión.

Crear un sonido más brillante (Frecuencia de corte)

Especifica la frecuencia a la que el filtro empezará a afectar a los componentes de la frecuencia de la forma de onda (la Frecuencia de Corte). Si cambia la frecuencia de corte podrá controlar el brillo del sonido.

1. **En la sección REALTIME MODIFY, pulse [FILTER/AMP/PITCH] varias veces para iluminar el indicador FILTER.**
2. **Gire el mando [CUTOFF] para ajustar el valor de la frecuencia de corte.**



Valores posibles: 0–127

El efecto dependerá del tipo de filtro.

LPF (Filtro pasa bajos)

Si gira el mando en sentido horario el sonido será más brillante, más cercano a la forma de onda original. Si gira el mando en sentido antihorario se cortarán más armónicos de frecuencia alta y el sonido será más apagado.

* *Con algunas formas de onda no oirá ningún sonido si define un valor demasiado bajo.*

BPF (Filtro pasa banda)

Si gira el mando en sentido horario se oirá una banda más amplia de frecuencias. Si gira el mando en sentido antihorario oirá una banda más estrecha de frecuencias.

HPF (Filtro pasa altos)

Al girar el mando en sentido horario se cortará una parte mayor de la gama de frecuencias baja, y el sonido será más brillante. Al girar el mando en sentido antihorario se oirá el sonido original de la forma de onda.

* *Con algunas formas de onda es posible que no oiga ningún sonido si selecciona un valor excesivamente alto.*

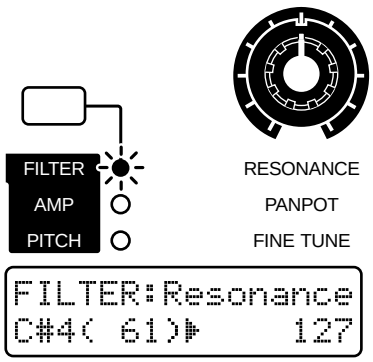
PKG (Filtro de picos)

Al girar el mando en sentido horario, el área de frecuencias que se enfatizará será más alta. Al girar el mando en sentido antihorario se enfatizará un área de frecuencias más bajas.

Añadir un carácter distintivo al sonido (Resonancia)

Este ajuste enfatiza los armónicos próximos a la frecuencia de corte, añadiendo carácter al sonido.

1. **En la sección REALTIME MODIFY, pulse [FILTER/AMP/PITCH] varias veces para iluminar el indicador FILTER.**
2. **Gire el mando [RESONANCE] para definir el ajuste de resonancia.**



Valores posibles: 0–127

Al girar el mando en sentido horario, el sonido tendrá más carácter. Al girar el mando en sentido antihorario el sonido será más natural.

Según el ajuste de frecuencia de corte, al subir de manera excesiva la resonancia el sonido puede distorsionarse. Para evitar que la resonancia suba excesivamente, los ajustes originales definen un valor máximo de “110” incluso con el mando [RESONANCE] en el extremo derecho. Ésto se conoce como Limitador de Resonancia. Este límite superior puede ajustarse libremente.

☞ **“Especificar la gama variable de resonancia (Limitador de Resonancia)” (p. 169)**

Si ha subido el ajuste del Limitador de Resonancia, tenga cuidado de no subir excesivamente la resonancia.

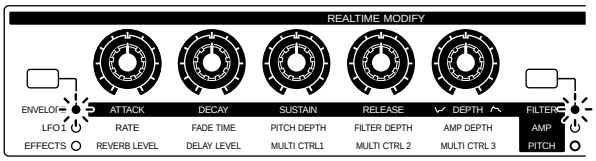
Hacer que el brillo cambie en el tiempo (Envolvente del filtro)

En los instrumentos acústicos, la calidad del sonido (brillo) normalmente cambia a lo largo de la duración de una nota. Por ejemplo, en un piano, el sonido al principio de cada nota contiene muchos armónicos (es decir, tiene un sonido brillante), y a medida que la nota cae hasta el silencio los armónicos disminuyen, con lo que el sonido es más suave. Los parámetros F-ENV (Envolvente del filtro) permiten crear este tipo de cambio tonal en el tiempo.

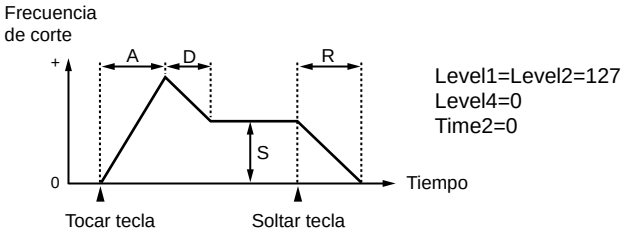
Ajustes de la envolvente del filtro

1. **En la sección REALTIME MODIFY, pulse [FILTER/AMP/PITCH] varias veces para iluminar el indicador FILTER.**
2. **Pulse [ENVELOPE/LFO1/EFFECTS] varias veces para iluminar el indicador ENVELOPE.**
3. **Utilice los mandos [ATTACK] / [DECAY] / [SUSTAIN] / [RELEASE] para ajustar los valores de la envolvente del filtro.**

Valores posibles: 0–127



Ataque Caída Sustain Desvanecimiento



[ATTACK] (Tiempo de ataque)

El tiempo entre el momento en que pulsa una tecla y el momento en que se llega al máximo cambio tonal.
Cuando más alto sea el valor más largo será el tiempo durante el cual se producirá el cambio tonal.

[DECAY] (Tiempo de caída)

El tiempo entre el momento de máximo cambio tonal y el momento en que se llega al nivel de sustain.
Cuando más alto sea el valor más largo será el tiempo durante el cual se producirá el cambio tonal.

[SUSTAIN] (Nivel de sustain)

El nivel de la frecuencia de corte al que se estabilizará el cambio tonal.
Si define un valor más alto también subirá la frecuencia de corte.

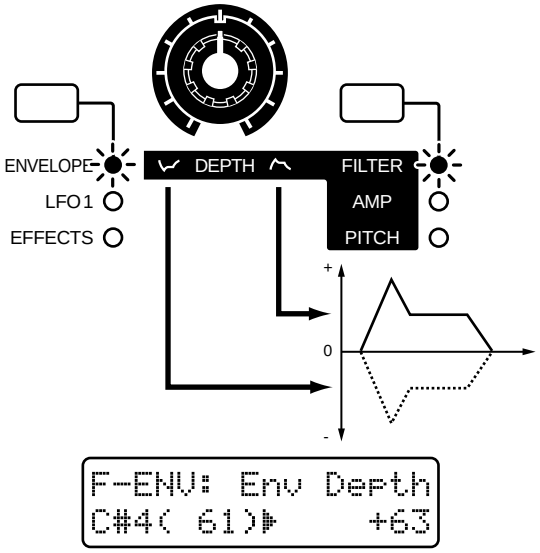
[RELEASE] (Tiempo de desvanecimiento)

El tiempo entre el momento en que suelta una tecla y el momento en que el sonido deja de oírse.
Cuando más alto sea el valor más largo será el tiempo durante el cual se producirá el cambio tonal.

Especificar la profundidad de la envolvente (Profundidad de la envolvente del filtro)

Este ajuste define la profundidad de la envolvente del filtro.

1. **En la sección REALTIME MODIFY, pulse [FILTER/AMP/PITCH] varias veces para iluminar el indicador FILTER.**
2. **Pulse [ENVELOPE/LFO1/EFFECTS] varias veces para iluminar el indicador ENVELOPE.**
3. **Utilice el mando [DEPTH] para definir el ajuste de profundidad de la envolvente del filtro.**



Valores posibles: -63–+63

Si gira el mando hacia la derecha a partir de la posición central aumentará el cambio en el brillo. Si gira el mando hacia la izquierda a partir de la posición central, la forma de la envolvente se invertirá y el cambio en el brillo será mayor al girar el mando hacia la izquierda.

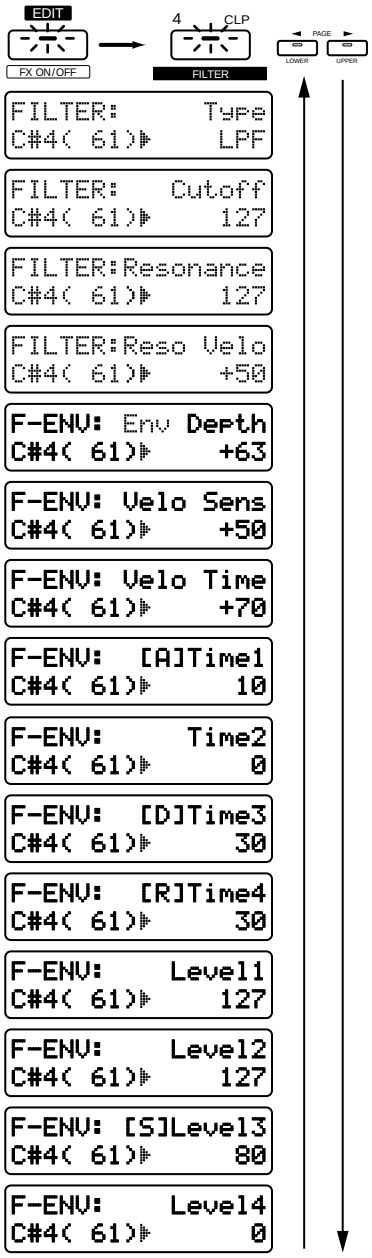
Con los indicadores FILTER y ENVELOPE iluminados, mantenga pulsado [ENVELOPE/LFO1/EFFECTS] y utilice [INC] [DEC] o el dial [VALUE] para ajustar la profundidad de la envolvente del filtro.

Definir ajustes más precisos

1. **Pulse NUMBER [4] (FILTER).**

La pantalla mostrará la página de ajustes FILTER setting page.

2. **Utilice PAGE [<] [>] para seleccionar los parámetros y editarlos.**



Type (Tipo de filtro)

Ésta es la página de ajustes para "Seleccionar el tipo de filtro (Filter Type)" (p. 90).

Cutoff (Frecuencia de corte)

Ésta es la página de ajustes para "Crear un sonido más brillante (Cutoff Frequency)" (p. 90).

Resonance

Ésta es la página de ajustes para "Añadir un carácter distintivo al sonido (Resonance)" (p. 91).

Reso Velo (Sensibilidad de la resonancia a la velocidad)

Especifica la manera en que la profundidad de la resonancia se verá afectada por dinámica de la interpretación al teclado.

Valores posibles: -100–+150

Con ajustes positivos (+), al tocar el teclado con más fuerza el cambio será mayor. Con ajustes negativos (-), al tocar el teclado con más fuerza el cambio será menor.

Env Depth (Profundidad de la envolvente del filtro)

Ésta es la página de ajustes para "Especificar la profundidad de la envolvente (Filter Envelope Depth)" (p. 92).

Velo Sens (Sensibilidad de la envolvente del filtro a la velocidad)

Especifica la manera en que la fuerza de la interpretación al teclado afectará a la envolvente del filtro.

Valores posibles: -100–+150

Con ajustes positivos (+) el sonido cambiará más al tocar el teclado con mayor fuerza. Con ajustes negativos (-), el sonido cambiará menos al tocar el teclado con mayor fuerza.

Si desea cambiar el volumen de las notas tocadas en el teclado ...

☞ **"Cambiar el volumen de las notas tocadas en el teclado (Keyboard Velocity)" (p. 163)**

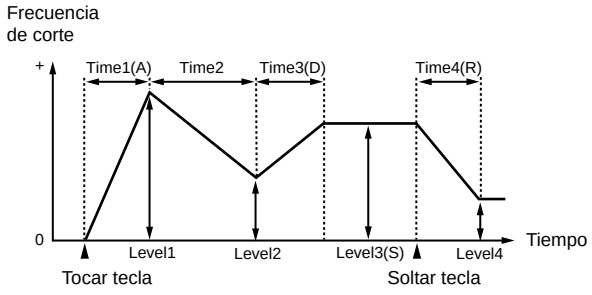
Velo Time (Sensibilidad de los tiempos de la envolvente del filtro a la velocidad)

Especifica la manera en que la dinámica de la interpretación al teclado afectará al tiempo general de la envolvente del filtro.

Valores posibles: -100–+100

Con ajustes positivos (+), los tiempos de la envolvente del filtro serán más rápidos al tocar el teclado con mayor fuerza. Con ajustes negativos (-), los tiempos de la envolvente del filtro serán más lentos al tocar el teclado con mayor fuerza.

Es posible utilizar los cuatro mandos del panel frontal [ATTACK] / [DECAY] / [SUSTAIN] / [RELEASE] para ajustar los parámetros más comunes de la envolvente del filtro, pero el JX-305 permite realizar ajustes más precisos.



Time1–4 (Tiempos 1 - 4 de la envolvente del filtro)

Especifica el tiempo hasta llegar a la siguiente frecuencia de corte. Es posible definir los cuatro valores Time1–4.

Valores posibles: 0–127

Cuanto más altos sean los valores más largo será el tiempo hasta llegar a la siguiente frecuencia de corte.

* *El mando [ATTACK] (Ataque) del panel frontal corresponde a Time1, [DECAY] (Caída) a Time3 y [RELEASE] (Desvanecimiento) a Time4.*

Level1–4 (Niveles 1 - 4 de la envolvente del filtro)

Especifica la frecuencia de corte de cada nivel. Es posible ajustar los cuatro valores Level 1–4.

Valores posibles: 0–127

Cuanto mayor sea el valor más alta será la frecuencia de corte.

* *El mando [SUSTAIN] (Nivel de sustain) del panel frontal corresponde a Level3.*

Ajustes relacionados con el volumen y la panoramización (Amplifier)

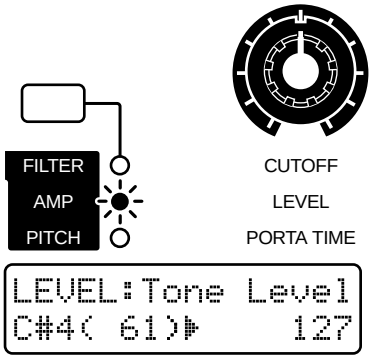
Los parámetros AMP (amplificador) contienen ajustes relacionados con el volumen y la posición estéreo del sonido.

Ajustar el volumen y la panoramización (Amplifier)

Ajustar el volumen de cada tone de percusión (Rhythm Tone Level)

Este ajuste define el volumen de cada tone de percusión. Se utiliza básicamente para ajustar el balance del volumen entre tones de percusión.

1. **En la sección REALTIME MODIFY, pulse [FILTER/AMP/PITCH] varias veces para iluminar el indicador AMP.**
2. **Gire el mando [LEVEL] para definir el ajuste de Rhythm Tone Level.**



Valores posibles: 0–127

Al girar el mando en sentido horario el volumen sube. Al girarlo en sentido antihorario el volumen baja.

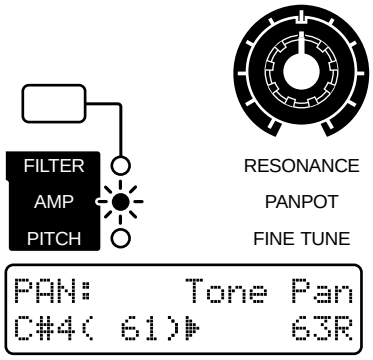
* *El volumen general de todo el grupo de percusión puede modificarse y memorizarse para cada patrón en el parámetro Part Level de Setup. El ajuste Rhythm Tone Level se multiplicará por este valor.*

☞ **"Ajustar el volumen de cada parte (Part Level)" (p. 33)**

Ajustar la panoramización para cada tone de percusión (Rhythm Tone Pan)

Este parámetro ajusta la posición estéreo de cada tone de percusión.

1. **En la sección REALTIME MODIFY, pulse [FILTER/AMP/PITCH] varias veces para iluminar el indicador AMP.**
2. **Gire el mando [PANPOT] para ajustar el valor de Rhythm Tone Pan.**



Valores posibles: L64–63R

Al girar el mando en sentido horario la posición estéreo se desplaza hacia la derecha. Al girarlo en sentido antihorario la posición se desplaza hacia la izquierda.

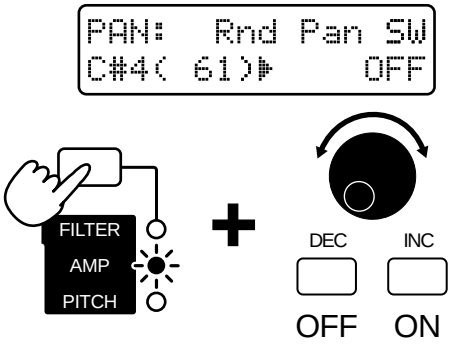
* *La panoramización de todo el grupo de percusión puede modificarse y memorizarse para cada patrón mediante el parámetro Part Pan de Setup. El valor de Rhythm Tone Pan se añadirá a este ajuste.*

☞ **"Ajustar la panoramización de cada parte (Part Pan)" (p. 33)**

Hacer que la panoramización cambie aleatoriamente (Random Pan Switch)

Este ajuste hace que la posición estéreo cambie aleatoriamente con cada nota tocada.

1. **En la sección REALTIME MODIFY, pulse [FILTER/AMP/PITCH] varias veces para iluminar el indicador AMP.**
2. **Mantenga pulsado [FILTER/AMP/PITCH] y utilice [INC] [DEC] o el dial [VALUE] para activar y desactivar Random Pan Switch.**



** El ajuste Rhythm Tone Pan se ignorará para los tones de percusión cuyo conmutador Random Pan esté activado.*

Crear cambios de volumen en el tiempo (Envolvente del amplificador)

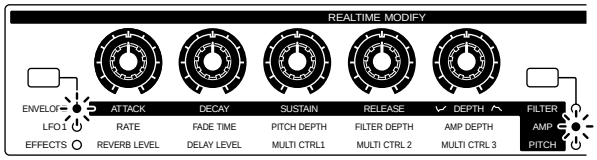
En los instrumentos acústicos, el volumen cambia a lo largo de la duración de una nota. Por ejemplo, en un piano el volumen llega al nivel máximo de manera inmediata, y a continuación cae gradualmente hasta llegar al silencio (instrumentos tipo caída). En los instrumentos como un órgano, el volumen permanece constante mientras se pulsa la tecla (instrumentos tipo sustain). Los parámetros A-ENV (envolvente del amplificador) permiten especificar estos cambios de volumen en el tiempo (envolvente del amplificador).

Ajustes de la envolvente del amplificador

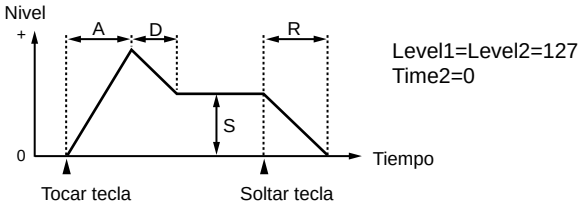
1. **En la sección REALTIME MODIFY, pulse [FILTER/AMP/PITCH] varias veces para iluminar el indicador AMP.**
2. **Pulse [ENVELOPE/LFO1/EFFECTS] varias veces para iluminar el indicador ENVELOPE.**
3. **Utilice los mandos [ATTACK] / [DECAY] / [SUSTAIN] / [RELEASE] para ajustar los valores de la envolvente del amplificador.**

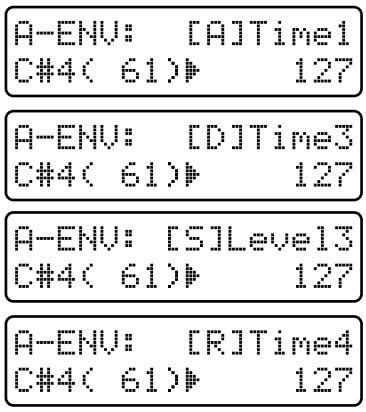
Valores posibles: 0–127

Con los indicadores AMP y ENVELOPE iluminados, mantenga pulsado [ENVELOPE/LFO1/EFFECTS], y uutilice [INC] [DEC] o el dial [VALUE] para ajustar la profundidad de ataque de la envolvente del amplificador.



Ataque Caída Sustain Desvanecimiento





[ATTACK] (Tiempo de ataque)

El tiempo entre el momento en que pulsa una tecla y el momento en que se llega al volumen máximo.
Cuanto más alto sea el valor, más tiempo tardará en cambiar el volumen.

[DECAY] (Tiempo de caída)

El tiempo entre el momento en que se llega al volumen máximo y el momento de llegar al nivel de sustain.
Cuanto más alto sea el valor, más tiempo tardará en cambiar el volumen.

[SUSTAIN] (Nivel de sustain)

El nivel al que el volumen permanece estable.
Cuanto más alto sea el valor, más alto será el volumen.

[RELEASE] (Release Time)

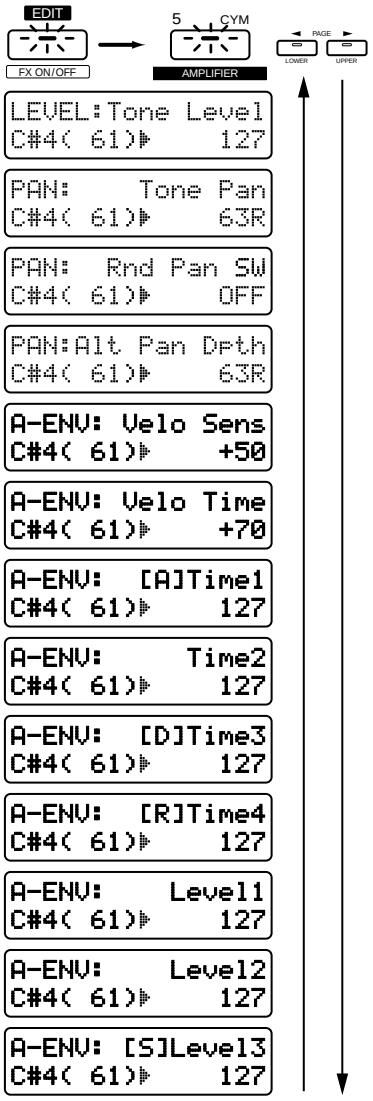
El tiempo entre el momento en que suelta la tecla y el momento en que deja de oírse el sonido.
Cuanto más alto sea el valor, más tiempo tardará en cambiar el volumen.

Definir ajustes más precisos

1. Pulse NUMBER [5] (AMPLIFIER).

La pantalla mostrará la página de ajustes AMPLIFIER setting page.

2. Utilice PAGE [<] [>] para seleccionar los parámetros y editarlos.



Tone Level (Nivel)

Ésta es la página de ajustes para "Ajustar el volumen de cada tone de percusión (Rhythm Tone Level)" (p. 94).

Tone Pan (Panoramización)

Ésta es la página de ajustes para "Ajustar la panoramización de cada tone de percusión (Rhythm Tone Pan)" (p. 94).

Rnd Pan SW (Panoramización aleatoria)

Ésta es la página de ajustes para "Hacer que la panoramización cambie de manera aleatoria (Random Pan Switch)" (p. 95).

Alt Pan Dpth (Profundidad alternativa)

Este parámetro hace que la posición estéreo del sonido cambie entre izquierda y derecha con cada nota tocada.

Valores posibles: L63–63R

Cuanto más alto sea el valor, mayor será el cambio.

Si este parámetro está ajustado en la dirección L, el sonido cambiará en el orden izquierda → derecha → izquierda → derecha. Si está ajustado en la dirección R, el sonido cambia en el orden derecha → izquierda→ derecha → izquierda.

Velo Sens (Sensibilidad a la velocidad de la envolvente del amplificador)

Especifica la manera en que la profundidad de la envolvente del amplificador se verá afectada por la fuerza de la interpretación al teclado.

Valores posibles: -100–+150

Con ajustes positivos (+), el volumen sube al tocar con más fuerza. Con ajustes negativos (-), el volumen baja al tocar con más fuerza.

Si selecciona "0," el volumen no se verá afectado por la fuerza con que toque el teclado.

Si desea cambiar el volumen de las notas tocadas en el teclado ...

☞ **"Cambiar el volumen de las notas tocadas en el teclado (Keyboard Velocity)" (p. 163)**

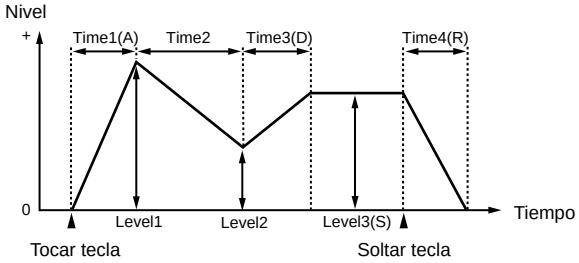
Velo Time (Sensibilidad de los tiempos de la envolvente del amplificador a la velocidad)

Especifica la manera en que los tiempos de la envolvente del amplificador se verán afectados por la fuerza con que toque el teclado.

Valores posibles: -100–+100

Con ajustes positivos (+), los tiempos de la envolvente del amplificador serán más rápidos al tocar con más fuerza. Con ajustes negativos (-), los tiempos de la envolvente del amplificador serán más lentos al tocar con más fuerza.

Es posible utilizar los cuatro mandos [ATTACK] / [DECAY] / [SUSTAIN] / [RELEASE] del panel frontal para ajustar los parámetros más comunes de la envolvente del amplificador, pero el JX-305 también permite definir ajustes más precisos .



Time1–4 (Tiempos 1 - 4 de la envolvente del amplificador)

Especifica el tiempo hasta llegar al siguiente punto de volumen. Es posible ajustar cada uno de los parámetros Time 1–4.

Valores posibles: 0–127

Cuanto más alto sea el valor, más largo será el tiempo hasta llegar al siguiente punto.

* *El parámetro del panel frontal [ATTACK] (Ataque) corresponde a Time1, [DECAY] (Caída) a Time3, y [RELEASE] (Desvanecimiento) a Time4.*

Level1–3 (Niveles 1 - 3 de la envolvente del amplificador)

Estos parámetros especifican el volumen de cada punto. Es posible definir tres puntos Level1–3.

Valores posibles: 0–127

Cuanto mayores sean los valores, más alto es el volumen.

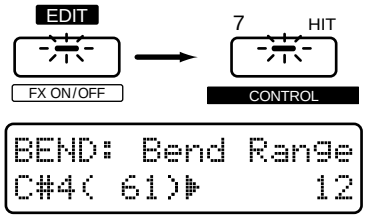
* *[SUSTAIN] (Nivel de Sustain) del panel frontal corresponde a Level 3.*

Ajustar la gama de Pitch Bend (Bend Range)

Especifica la cantidad de cambio de la afinación (en unidades de semitono) que se producirá al desplazar la palanca de pitch bend.

1. Pulse NUMBER [7] (CONTROL).

La pantalla mostrará la página de ajustes Bend Range.



Valores posibles: 0–12 semitones

Cuanto más alto sea el valor, mayor será el cambio en la afinación al desplazar la palanca de pitch bend hacia la derecha o hacia la izquierda.

Por ejemplo, si este parámetro está ajustado a "12," la afinación será una octava más aguda al desplazar la palanca de pitch bend hasta el extremo derecho. La afinación será una octava más grave al desplazar la palanca hasta el extremo izquierdo.

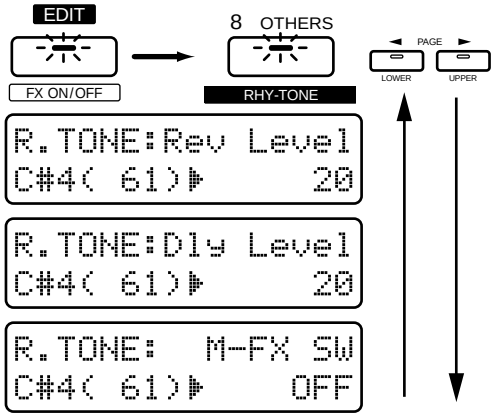
Ajustar los efectos para cada tone de percusión (Rhythm Tone)

En los parámetros RHY TONE es posible ajustar la cantidad de los efectos que se aplicará a cada tone de percusión.

1. Pulse NUMBER [8] (RHY TONE).

La pantalla mostrará la página de ajustes RHY TONE.

2. Utilice PAGE [<] [>] para seleccionar los parámetros y editarlos.



R.TONE Rev Level (Nivel de reverberación del tone de percusión)

Especifica el volumen de la reverberación para cada tone de percusión.

Valores posibles: 0–127

Cuanto mayor sea el valor más alto será el volumen de la reverberación.

* *El ajuste de nivel de reverberación del tone de percusión sólo es válido si el ajuste del conmutador de multiefectos de parte está ajustado a "RHY". En este caso, si los ajustes de nivel de reverberación y de nivel de reverberación de parte de la parte de percusión son bajos, no se oirá ninguna reverberación aunque suba el valor del nivel de reverberación del tone de percusión.*

☞ **"Especificar las partes a las que se aplicarán multiefectos (Part Multi-Effects Switch)" (p. 124)**

☞ **"Ajustar el volumen de reverberación general (Reverb Level)" (p. 102)**

☞ **"Ajustar el volumen de reverberación para cada parte (Part Reverb Level)" (p. 102)**

● **Si desea más detalles acerca de los ajustes de reverberación ...**

☞ **"Añadir reverberación al sonido (Reverb)" (p. 102)**

R.TONE Dly Level (Nivel del retardo del tone de percusión)

Especifica la cantidad de retardo para cada tone de percusión.

Valores posibles: 0–127

Cuanto mayor sea el valor más alto será el volumen del retardo.

* *El ajuste de nivel del retardo del tone de percusión sólo es válido si el ajuste del conmutador de multiefectos de parte está ajustado a "RHY". En este caso, si los ajustes de nivel del retardo y de nivel del retardo de parte de la parte de percusión son bajos, no se oirá ningún retardo aunque suba el valor del nivel del retardo del tone de percusión.*

☞ **"Especificar las partes a las que se aplicarán multiefectos (Part Multi-Effects Switch)" (p. 124)**

☞ **"Ajustar el volumen de retardo general (Delay Level)" (p. 104)**

☞ **"Ajustar el volumen del retardo para cada parte (Part Delay Level)" (p. 104)**

● **Si desea más detalles acerca de los ajustes de retardo ...**

☞ **"Añadir retardo al sonido (Reverb)" (p. 102)**

R.TONE M-FX SW (Conmutador de multiefectos del tone de percusión)

Activa y desactiva los multiefectos para cada tone de percusión. Defina este ajuste cuando desee aplicar multiefectos sólo a un tone de percusión concreto.

Valores posibles:

OFF: Los multiefectos no se aplicarán.

ON: Los multiefectos se aplicarán.

* *El ajuste del conmutador de multiefectos del tone de percusión sólo es válido cuando el conmutador de multiefectos de parte de la parte de percusión está ajustado a "RHY".*

☞ **"Especificar las partes a las que se aplicarán multiefectos (Part Multi-Effects Switch)" (p. 124)**

* *Si el nivel de salida de los multiefectos está ajustado a un valor bajo, el tone de percusión al que aplique multiefectos no se oirá.*

Si desea más detalles acerca de los ajustes de los multiefectos ...

☞ **"Aplicar varios efectos al sonido (Multi-Effects)" (p. 106)**

Guardar grupos de percusión que ha creado (Rhythm Set Write)

Si ha creado un grupo de percusión, podrá guardarlo como un Grupo de Percusión de Usuario.

1. Compruebe que el patrón no esté sonando.

2. Pulse [PATCH] para acceder a la página de selección de grupos de percusión.

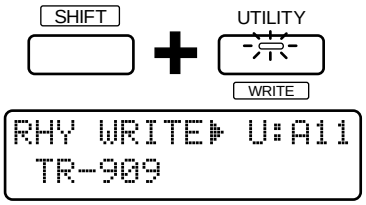
Al modificar los ajustes de un grupo de percusión aparece un asterisco "*" a la izquierda del número, indicando que el grupo de percusión seleccionado se ha modificado (editado).

Tenga en cuenta que si selecciona otro grupo de percusión sin guardar el grupo modificado, los cambios se perderán.

3. Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [WRITE].

El indicador parpadeará.

Aparecerá la siguiente pantalla, y el cursor " ▶ " aparecerá a la izquierda del número.



Si no desea cambiar el número o el nombre, pase por alto los pasos 4 – 8.

Si decide no guardar el grupo de percusión, pulse [EXIT].

4. Pulse [PRESET/USER/CARD] para seleccionar el grupo destino para guardar el nuevo grupo.

* *No es posible seleccionar el grupo PRESET.*

* *Los grupos CARD sólo pueden seleccionarse si ha insertado una tarjeta de memoria opcional.*

☞ **"Utilizar tarjetas de memoria" (p. 159)**

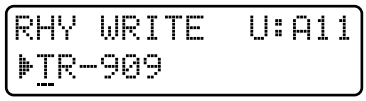
5. Utilice [INC] [DEC] o el dial [VALUE] para seleccionar el banco y el número destino para guardar el grupo.

También es posible utilizar los botones BANK y NUMBER [1] – [8] para seleccionar el banco y número destino.

En este momento puede pulsar [UNDO/REDO] para comprobar el nombre y el sonido del grupo de percusión que se encuentra actualmente en el número destino. Después de localizar un grupo de percusión que no desea conservar, pulse [UNDO/REDO] de nuevo para volver a la pantalla previa.

6. Pulse PAGE [>].

El cursor pasará al principio de la segunda línea de la pantalla.



7. Asigne un nombre al grupo de percusión.

Utilice [INC] [DEC] o el dial [VALUE] para especificar el carácter.

Es posible seleccionar entre los siguientes caracteres.

Espacio, A–Z, a–z, 0–9, ! " # $ % & ' ( ) * +, - . / : ; < = > ? @ [¥] ^ _ ` { | }

8. Repita los pasos 6 – 7 para entrar el nombre.

Pulse PAGE [<] para hacer retroceder el cursor hacia la izquierda.

* *Es posible entrar un nombre de hasta 12 caracteres.*

9. Pulse [ENTER].

La pantalla mostrará la página de confirmación.

Si decide cancelar la operación, pulse [EXIT].

10. Pulse [ENTER] de nuevo.

Se ejecutará la operación Rhythm Set Write, y a continuación volverá a aparecer la pantalla normal.

El grupo de percusión estará guardado.

Copiar e inicializar ajustes

Rhythm Key Copy

Es posible copiar ajustes de tones de percusión desde otro grupo de percusión en el tone de percusión especificado del grupo actual.

1. Seleccione la parte de percusión como la parte actual.

2. Pulse [PATCH] para acceder a la página de selección de grupos de percusión.

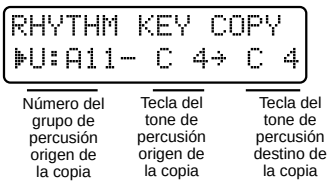
3. Pulse [UTILITY].

El indicador se iluminará.

4. Pulse PAGE [<] [>] varias veces para seleccionar "COPY", y pulse [ENTER].

5. Seleccione "RHYTHM" y pulse [ENTER].

La pantalla mostrará el número del grupo de percusión origen de la copia, la nota (tecla) del tone de percusión origen de la copia, y la nota (tecla) del tone de percusión destino de la copia.


RHYTHM KEY COPY
▶U:A11– C 4→ C 4
Número del grupo de percusión origen de la copia
Tecla del tone de percusión origen de la copia
Tecla del tone de percusión destino de la copia

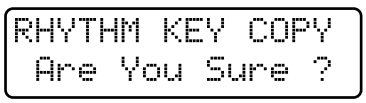
6. Utilice [INC] [DEC] o el dial [VALUE] para especificar el número de grupo de percusión origen de la copia, la tecla del tone de percusión origen de la copia, y la tecla del tone de percusión destino de la copia.

Puede utilizar PAGE [<] [>] para desplazar el cursor.

7. Pulse [ENTER].

La pantalla mostrará la página de confirmación.

Si decide cancelar la operación, pulse [EXIT].



8. Pulse [ENTER] de nuevo.

Se ejecutará la operación Rhythm Key Copy, y a continuación volverá a aparecer la pantalla normal.

Si desea guardar el grupo de percusión copiado, ejecute la operación Rhythm Set Write.

☞ **"Guardar grupos de percusión que ha creado (Rhythm Set Write)" (p. 98)**

Inicializar un tone de percusión

Esta operación inicializa un tone de percusión específico.

1. Pulse [PATCH] para acceder a la página de selección de grupos de percusión.

2. Seleccione el grupo de percusión.

3. Pulse [UTILITY].
El indicador se iluminará.

4. Pulse PAGE [<] [>] varias veces para seleccionar "INITIALIZE" y pulse [ENTER].

5. Seleccione "RHYTHM" y pulse [ENTER].
Aparecerá la siguiente pantalla.

```
RHYTHM TONE INIT
▶        C 4( 60)
```

6. Toque el teclado para seleccionar el tone de percusión que desee inicializar.

7. Pulse [ENTER].
La pantalla mostrará la página de confirmación.
Si decide cancelar la operación, pulse [EXIT].

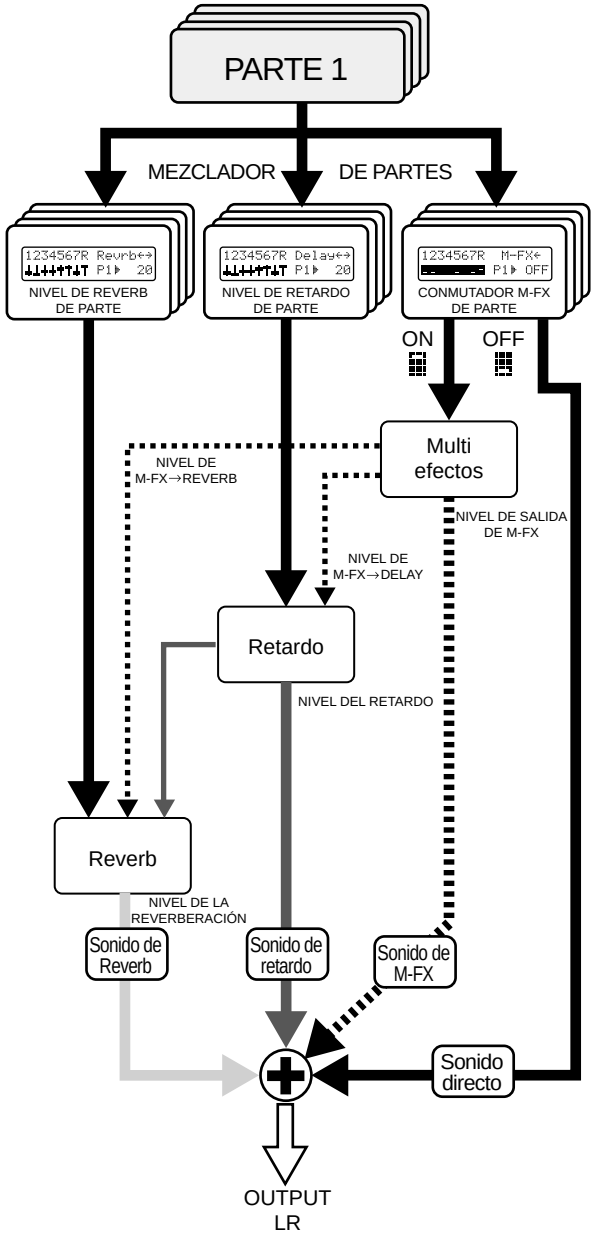
```
RHYTHM TONE INIT
 Are You Sure ?
```

8. Pulse [ENTER].

```
 Processing...
 Keep Power ON !
```

Se ejecutará la operación Rhythm Tone Initialize, y a continuación volverá a aparecer la pantalla normal.

El JX-305 dispone de tres unidades de efectos: reverberación, retardo y multiefectos. Cada una de ellas puede ajustarse independientemente.
El siguiente diagrama muestra el flujo de la señal para estos efectos.



Los ajustes de efectos modificados pueden guardarse para cada patrón, con lo que es posible cambiar los ajustes de los efectos simplemente seleccionando un patrón.

Para guardar ajustes de efectos modificados en un patrón ...
☞ **"Guardar patrones que ha modificado (Pattern Write)" (p. 36)**

* *Si cambia entre patrones mientras la reproducción está parada, se actualizarán todos los ajustes de efectos. No obstante, si cambia entre patrones durante la reproducción, los parámetros de reverberación y retardo (excepto Part Reverb Level y Part Delay Level) conservarán los valores del patrón previo.*

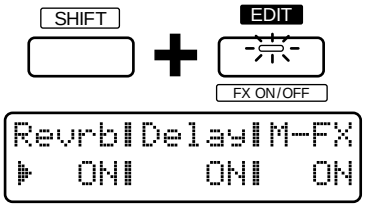
☞ **"Ajustar el volumen de la reverberación para cada parte (Part Reverb Level)" (p. 102)**
☞ **"Ajustar el volumen del retardo para cada parte (Part Delay Level)" (p. 104)**

Activar y desactivar los efectos

Las unidades de efectos (reverberación, retardo, multiefectos) integradas en el JX-305 pueden activarse y desactivarse en grupo. Desactívelas cuando desee escuchar el sonido original mientras lo edita, o si desea utilizar unidades de efectos externas en lugar de los efectos integrados.

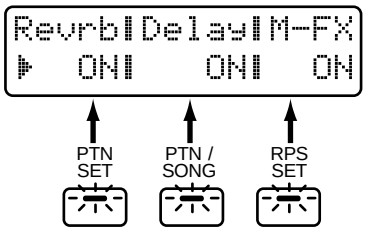
1. Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [FX-ON/OFF].

Aparecerá la página de activación y desactivación de efectos.



2. Utilice PAGE [<] [>] para desplazar el cursor hasta la unidad de efectos cuyo ajuste desee cambiar, y utilice [INC] [DEC] o el dial [VALUE] para activarla o desactivarla.

Cuando aparece la página para activar y desactivar efectos, es posible utilizar los botones [PTN SET], [PTN/SONG] y [RPS SET] de la sección DISPLAY para activar y desactivar la reverberación, el retardo y los multiefectos.



3. Para salir de esta página, pulse [EXIT].

Añadir reverberación al sonido (Reverb)

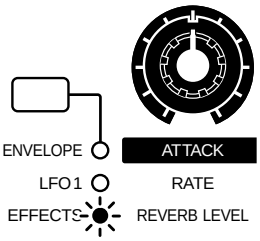
Reverb añade reverberación y ambiente al sonido, creando la impresión de profundidad espacial. Este efecto simula el sonido de la música tocada en una sala de conciertos. En los parámetros REVERB puede definir los ajustes que controlan la reverberación.

Ajustar el volumen general de reverberación (Reverb Level)

Es posible ajustar el volumen general de reverberación para las ocho partes (partes 1–7 y parte de percusión).

1. Pulse [ENVELOPE/LFO1/EFFECTS] varias veces para que se ilumine el indicador EFFECTS.

2. Gire el mando [REVERB LEVEL] para ajustar Reverb Level.



Valores posibles: 0–127

Si gira el mando en sentido horario aumentará el volumen de la reverberación. Si lo gira en sentido antihorario el volumen bajará.

Ajustar el volumen de reverberación para cada parte (Part Reverb Level)

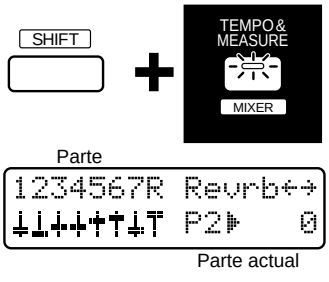
Es posible ajustar el volumen de la reverberación para cada parte.

1. Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [MIXER].

El indicador parpadeará, y la pantalla mostrará la página Part Mixer.

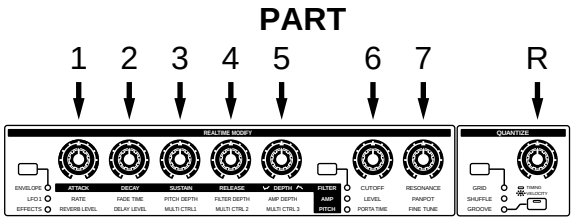
2. Pulse PAGE [<] [>] varias veces para seleccionar la página "Revrb".

La pantalla mostrará de manera gráfica el valor de Part Reverb Level para cada parte.



3. Utilice los ocho mandos de las secciones REALTIME MODIFY y QUANTIZE para ajustar Part Reverb Level para cada parte.

Valores posibles: 0–127



Al pasar a la página Part Mixer, todos los indicadores de [ENVELOPE / LFO1 / EFFECTS], [FILTER / AMP / PITCH] y [GRID / SHUFFLE / GROOVE] parpadearán, y podrá utilizar los ocho mandos de las secciones REALTIME MODIFY y QUANTIZE para definir los ajustes para cada parte. En este momento no será posible modificar los ajustes de QUANTIZE ni aplicar REALTIME MODIFY con los mandos.

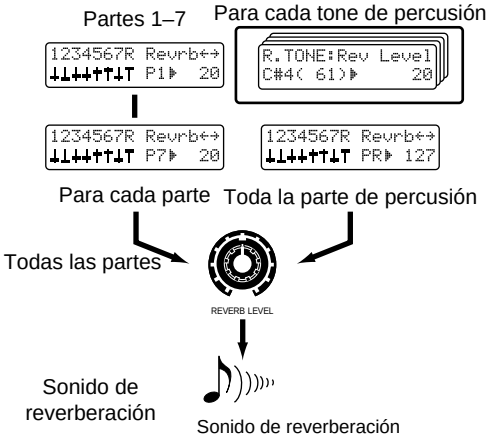
4. Pulse [EXIT] para salir de la página Part Mixer.

Si desea aplicar reverberación a las partes que no utilizan multiefectos, tenga en cuenta que si Part Reverb Level de la parte o Reverb Level de todas las partes está ajustado a "0," no se aplicará ninguna reverberación a la parte. Además, si ajusta Part Multi Effects Switch de la parte de percusión a "RHY," podrá ajustar el volumen de reverberación para cada tone de percusión.

☞ **"Especificar las partes a las que se aplicarán Multiefectos (Part Multi-Effects Switch)" (p. 124)**

● **Si desea ajustar el volumen de reverberación para cada tone de percusión ...**

☞ **"R.TONE Rev Level (Nivel de reverberación del tone de percusión)" (p. 97)**



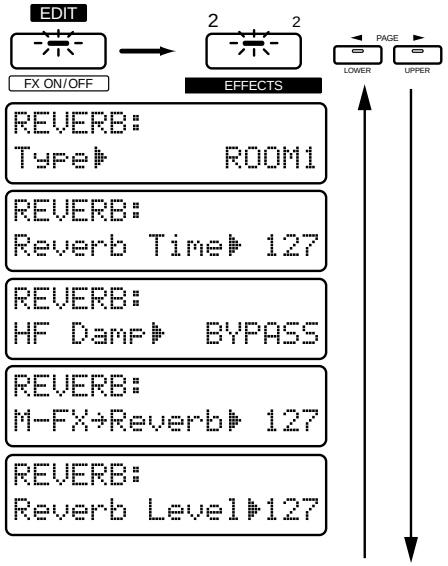
Cuando Part Multi Effects Switch de la parte de percusión está ajustado a “ON” u “OFF”, al aumentar el valor de Part Reverb Level se aplicará la misma reverberación a todos los tones de percusión.

Definir ajustes más precisos

1. Pulse [EDIT].
El indicador parpadeará, y la pantalla mostrará la página de edición.

2. Pulse BANK [2] (EFFECTS).
Aparecerá la página de ajustes EFFECTS.

3. Utilice PAGE [<] [>] para seleccionar parámetros, y utilice [INC] [DEC] o el dial [VALUE] para definir los ajustes.



Para salir de la página de ajustes, pulse [EXIT].

Type
Permite seleccionar uno de los seis tipos de reverberación básicos.
Ajustes disponibles:
ROOM1: Caída corta y densidad alta.
ROOM2: Caída corta y densidad baja.
STAGE1: Reverberación muy dilatada.
STAGE2: Primeras reflexiones muy fuertes.
HALL1: Sonido muy claro.
HALL2: Sonido muy rico.

Reverb Time
Permite ajustar el tiempo durante el cual continuará la reverberación.
Valores posibles: 0–127
Al aumentar este valor la reverberación será más larga.

HF Damp
Especifica la frecuencia a la que se cortarán las partes de frecuencia alta de la reverberación.
Valores posibles: 200–8000 (Hz), BYPASS
Cuanto menor sea este valor más contenido de frecuencias altas se cortará, con lo que la reverberación será más apagada.
Si no desea cortar la gama de frecuencias altas, seleccione “BYPASS.”

M-FX → Reverb (Nivel Multiefectos → Reverberación)
Especifica la cantidad de reverberación que se aplicará al sonido procesado por los multiefectos.
Sea cual sea el ajuste de Part Reverb Level de cada parte, la reverberación se aplicará por igual a todas las partes cuyo ajuste de Part Multi Effects Switch sea “ON.”
Valores posibles: 0–127
Al aumentar este valor se aplicará más reverberación al sonido de multiefectos.

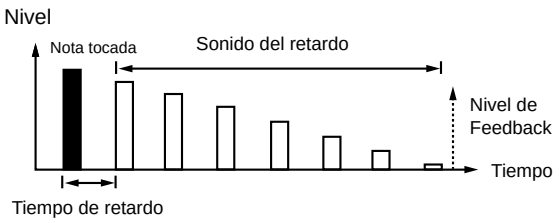
* *Esto no afecta a las partes cuyo ajuste de Part Multi-Effects Switch es “OFF.”*

☞ **“Especificar las partes a las que se aplicarán Multiefectos (Part Multi-Effects Switch)” (p. 124)**

Reverb Level
Ésta es la página de ajustes para “Ajustar el volumen general de reverberación (Reverb Level)” (p. 102).
Valores posibles: 0–127

Añadir eco al sonido (Delay)

Delay (Retardo) es un efecto que añade ecos al sonido. Es muy efectivo si se aplica a frases de solo o a frases rítmicas muy densas. En los parámetros DELAY es posible definir los ajustes que especifican la manera en que sonará el retardo.

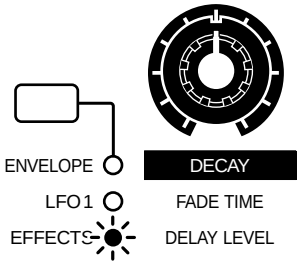


Ajustar el volumen general del retardo (Delay Level)

Este parámetro ajusta el volumen del sonido del retardo para las ocho partes (partes 1-7 y parte de percusión).

1. Pulse [ENVELOPE/LFO1/EFFECTS] varias veces para que se ilumine el indicador EFFECTS.

2. Gire el mando [DELAY LEVEL] para ajustar el nivel del retardo.



Valores posibles: 0–127

Si gira el mando en sentido horario aumenta el volumen del sonido del retardo. Si gira el mando en sentido antihorario baja el volumen del sonido del retardo.

Ajustar el volumen del retardo para cada parte (Part Delay Level)

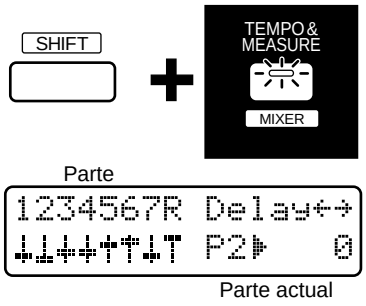
Este parámetro ajusta el volumen del sonido del retardo para cada parte.

1. Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [MIXER].

El indicador parpadeará, y la pantalla mostrará la página Part Mixer.

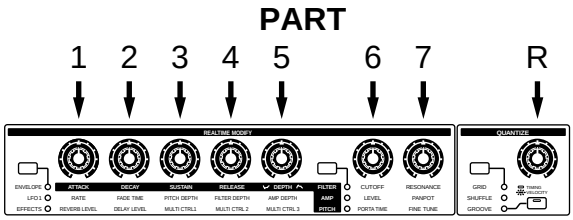
2. Pulse PAGE [<] [>] varias veces para seleccionar la página "Delay".

La pantalla mostrará de manera gráfica el ajuste de Part Delay Level para cada parte.



3. Utilice los ocho mandos de la sección REALTIME MODIFY y de la sección QUANTIZE para ajustar Part Delay Level para cada parte.

Valores posibles: 0–127



Al pasar a la página Part Mixer, todos los indicadores de [ENVELOPE / LFO1 / EFFECTS], [FILTER / AMP / PITCH] y [GRID / SHUFFLE / GROOVE] parpadearán, y podrá utilizar los ocho mandos de las secciones REALTIME MODIFY y QUANTIZE para definir los ajustes para cada parte. En este momento no será posible modificar los ajustes de QUANTIZE ni aplicar REALTIME MODIFY con los mandos.

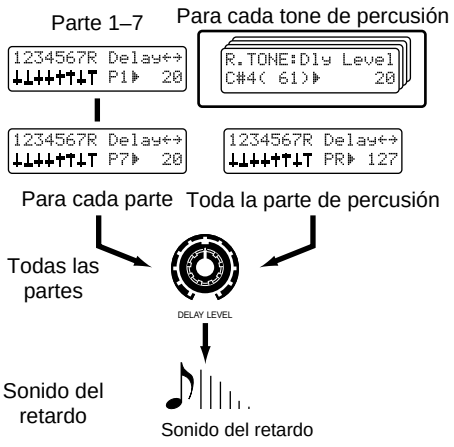
4. Pulse [EXIT] para salir de la página Part Mixer.

Si desea aplicar retardo a todas las partes a las que no ha aplicado multiefectos, tenga en cuenta que si Part Delay Level de la parte o Delay Level de todas las partes está ajustado a "0", no se aplicará ningún retardo a la parte. Además, si ajusta Part Multi Effects Switch de la parte de percusión a "RHY", podrá ajustar el volumen del retardo para cada tone de percusión.

☞ **"Especificar las partes a las que se aplicarán Multiefectos (Part Multi-Effects Switch)" (p. 124)**

● **Si desea ajustar el volumen del retardo para cada tone de percusión ...**

☞ **"R.TONE Dly Level (Nivel del retardo del tone de percusión)" (p. 98)**



Cuando Part Multi Effects Switch de la parte de percusión está ajustado a "ON" u "OFF", al aumentar el valor de Part Delay Level el retardo se aplicará por igual a todos los tones de percusión.

Definir ajustes más precisos

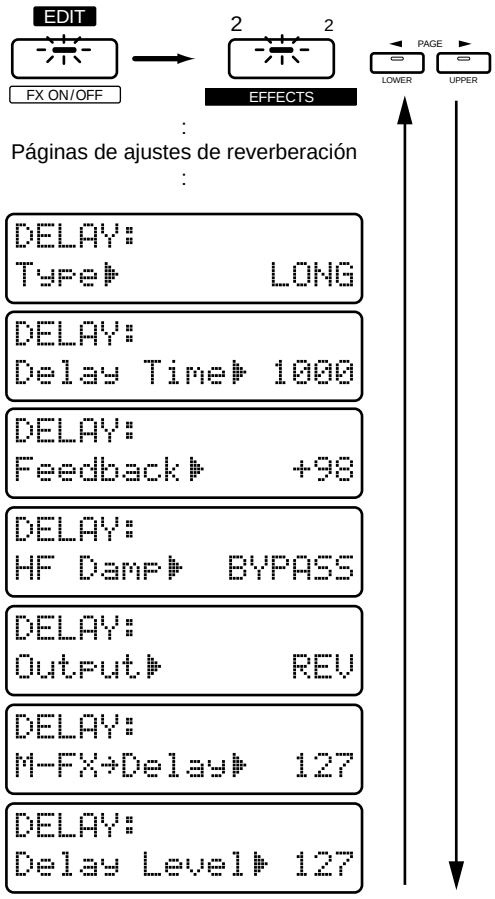
1. Pulse [EDIT].

El indicador parpadeará, y la pantalla mostrará la página de edición.

2. Pulse BANK [2].

Aparecerá la página de ajustes EFFECTS.

3. Utilice PAGE [<] [>] para seleccionar parámetros, y utilice [INC] [DEC] o el dial [VALUE] para definir los ajustes.



Para salir de la página de ajustes, pulse [EXIT].

Type

Este parámetro permite seleccionar uno de los dos tipos de retardo básicos.

Ajustes disponibles:

SHORT: Retardo que se repite a intervalos cortos.

LONG: Retardo que se repite a intervalos largos. Es posible sincronizar el intervalo de las repeticiones con el tempo del patrón.

Delay Time

Este parámetro ajusta el tiempo entre el sonido original y el momento en que se oye el sonido del retardo (el intervalo entre repeticiones).

Ajustes disponibles:

SHORT: 0.1–275

LONG: 200–1000, 𝅘𝅥𝅯 𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯 𝅘𝅥𝅯. 𝅘𝅥𝅯 𝅘𝅥 𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯 𝅘𝅥. 𝅘𝅥 𝅘𝅥𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯 𝅘𝅥. 𝅘𝅥

Si ajusta un valor de nota, el retardo se sincronizará con el tempo del patrón, y sonará según el intervalo del valor de nota especificado.

* *En el JX-305 no es posible ajustar un tiempo de retardo superior a 1000 ms (1 segundo). Si sincroniza el tiempo de retardo con el tempo, si selecciona un valor de nota que define un tiempo de retardo superior a los 1000 ms, el tiempo de retardo se divide por la mitad, y el sonido del retardo se oye a la mitad del intervalo especificado. Además, si 1/2 de la longitud sigue siendo superior a los 1000 ms, el tiempo de retardo se reduce a 1/4 de la longitud.*

Feedback (Nivel de feedback)

Ajusta la proporción del sonido del retardo que se repetirá.

Valores posibles: 0–+98 (%)

Si aumenta este valor también aumenta el número de repeticiones del retardo.

HF Damp

Especifica la frecuencia a la que se cortarán las partes de frecuencia alta del sonido del retardo.

Valores posibles: 200–8000 (Hz), BYPASS

Al ajustar este parámetro a una frecuencia más baja se cortará una mayor parte de la gama alta, con lo que el sonido del retardo será más apagado.

Si no desea cortar la gama de frecuencias altas, seleccione “BYPASS.”

Output (Asignar la salida del retardo)

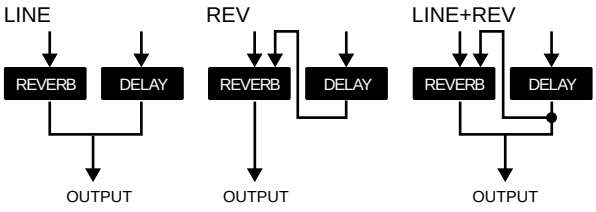
Especifica cómo se enviará el sonido del retardo.

Ajustes disponibles:

LINE: El sonido del retardo se envía tal cual.

REV: Se aplica reverberación al sonido del retardo antes de enviarlo.

LINE+REV: Se envía el sonido del retardo con y sin reverberación.



M-FX → Delay (Nivel de Multi Effects → Delay)

Especifica el volumen del retardo que se aplicará al sonido de multiefectos.

Sea cual sea el ajuste de Part Delay Level de cada parte, el retardo se aplicará por igual a todas las partes cuyo ajuste Part Multi Effects Switch sea “ON.”

Valores posibles: 0–127

* *Esto no afecta a las partes cuyo ajuste Part Multi-Effects Switch sea "OFF."*

☞ **"Especificar las partes a las que se aplicarán Multiefectos (Part Multi-Effects Switch)" (p. 124)**

Delay Level

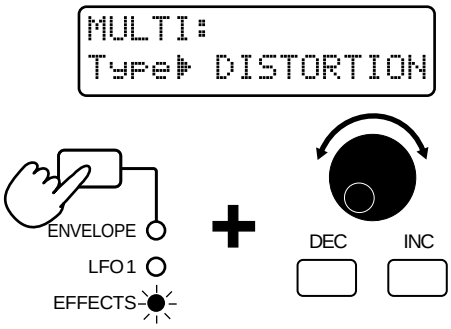
Ésta es la página de ajustes para "Ajustar el volumen general del retardo (Delay Level)" (p. 104).
Valores posibles: 0–127

Aplicar varios efectos al sonido (Multi-Effects)

Multi Effects ofrece 24 tipos de efectos diferentes, cada uno de los cuales permite aplicar un efecto diferente. En los parámetros de Multi-Effects es posible definir ajustes que determinan la manera en que sonarán los multiefectos.

Seleccionar el tipo (Multi-Effects Type)

1. **Pulse [ENVELOPE/LFO1/EFFECTS] varias veces para que se ilumine el indicador EFFECTS.**
2. **Mantenga pulsado [ENVELOPE / LFO1 / EFFECTS] y utilice [INC] [DEC] o el dial [VALUE] para seleccionar el tipo de efecto.**



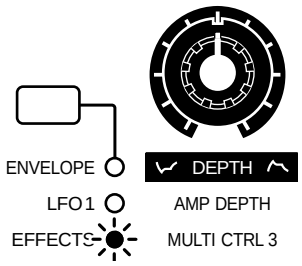
Ajustes disponibles:

4-BAND-EQ: Ecualizador de 4 bandas (modifica el sonido) (p. 107)
SPECTRUM: Espectro (añade carácter al sonido) (p. 108)
ENHANCER: Realzador (añade brillantez al sonido) (p. 109)
OVERDRIVE: Saturación (distorsiona suavemente el sonido) (p. 109)
DISTORTION: Distorsión (distorsiona el sonido) (p. 110)
Lo-Fi: Baja fidelidad (simula un sonido de "baja fidelidad") (p. 110)
NOISE: Generador de ruidos (añade varios tipos de ruidos) (p. 111)
RADIO-TUNG: Sintonización (simula una radio mientras se sintoniza) (p. 112)
PHONOGRAPH: Fonógrafo (simula un disco antiguo) (p. 112)
COMPRESSOR: Compresor (crea un nivel de volumen más consistente) (p. 113)
LIMITER: Limitador (suaviza las irregularidades en el volumen) (p. 113)
SLICER: Slicer (aplica cortes sucesivos al volumen) (p. 114)
TREMOLO: Tremolo (cambios cíclicos en el volumen) (p. 115)
PHASER: Phaser (modula el sonido) (p. 115)
CHORUS: Chorus (añade amplitud y profundidad al sonido) (p. 116)
SPACE-D: Space-D (añade profundidad transparente) (p. 117)
TETRA-CHRS: Tetra chorus (superpone sonidos de chorus para añadir amplitud) (p. 117)
FLANGER: Flanger (añade una resonancia metálica al sonido) (p. 118)
ST-FLANGER: Step flanger (añade una resonancia metálica al sonido mientras cambia la afinación en intervalos) (p. 119)
SHORT-DELY: Retardo corto (añade ecos al sonido) (p. 120)
AUTO-PAN: Panoramización automática (desplaza automáticamente la posición) (p. 121)
FB-P-SHIFT: Desafinador del Feedback (cambia la afinación) (p. 122)
REVERB: Reverberación (añade reverberación) (p. 123)
GATE-REVRB: Reverberación de compuerta (corta la reverberación) (p. 123)

Ajustar el volumen general de Multi-Effects (Multi-Effects Output Level)

Este parámetro ajusta el volumen de los multiefectos para las ocho partes (partes 1-7 y parte de percusión).

1. **Pulse [ENVELOPE/LFO1/EFFECTS] varias veces para que se ilumine el indicador EFFECTS.**
2. **Gire el mando [MULTI CTRL 3] para ajustar el nivel de los multiefectos.**



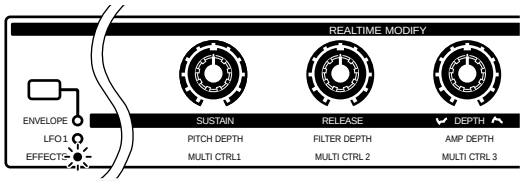
Valores posibles: 0–127

Si gira el mando hacia la derecha aumentará el volumen de los sonidos de los multiefectos. Si gira el mando hacia la izquierda bajará el volumen de los sonidos de los multiefectos.

Definir ajustes de multiefectos

Los parámetros del efecto dependerán del tipo de multiefectos seleccionado. De los parámetros de cada efecto, los principales pueden ajustarse utilizando el mando [MULTI CTRL 1/2] del panel frontal. Para los detalles acerca de qué mando corresponde a cada parámetro, consulte el diagrama explicativo de cada efecto.

Por ejemplo, en el caso de 4-band EQ, la asignación es la siguiente.



Gain alto Gain bajo Nivel de salida

Además de ajustarse desde el panel frontal, también puede seguir el siguiente proceso para ajustar todos los parámetros excepto Part Multi-Effects Switch mientras visualiza su valor.

1. Pulse [EDIT].

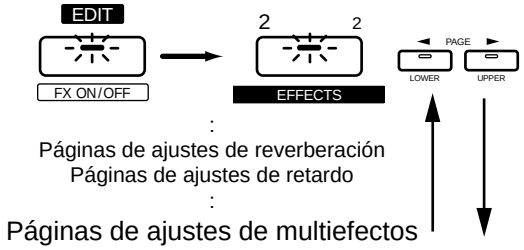
El indicador parpadeará, y la pantalla mostrará la página de edición.

2. Pulse BANK [2].

Aparecerá la página de ajustes del efecto.

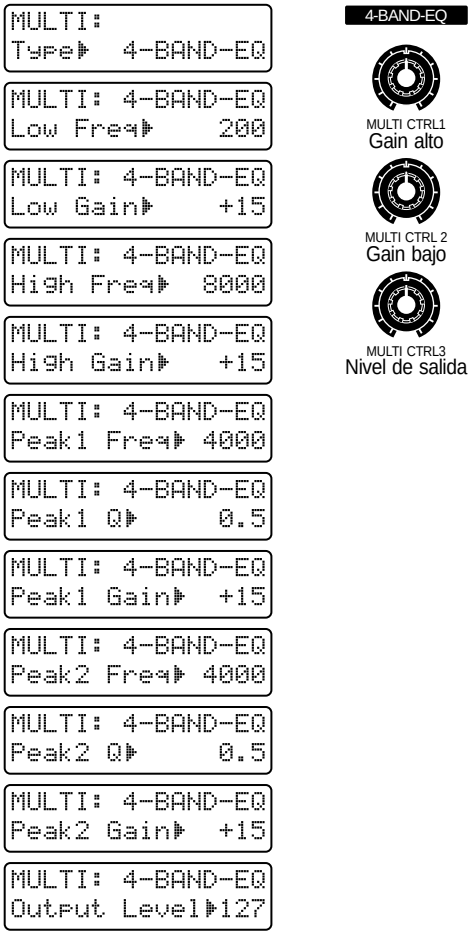
3. Utilice PAGE [<] [>] para seleccionar parámetros, y utilice [INC] [DEC] o el dial [VALUE] para ajustar el valor.

Para salir de la página de ajustes, pulse [EXIT].



4 Band EQ (Modifica el sonido)

Éste es un ecualizador estéreo de 4 bandas (alta, media x 2, baja).



Low Freq (Frecuencia baja)

Determina la frecuencia de la gama baja.

Valores posibles: 200, 400 (Hz)

Low Gain [MULTI CTRL 2]

Ajusta el volumen de la gama de frecuencias bajas.

Valores posibles: -15–+15

High Freq (Frecuencia alta)

Determina la frecuencia de la gama alta.

Valores posibles: 4000, 8000 (Hz)

High Gain [MULTI CTRL 1]

Ajusta el volumen de la gama de frecuencias altas.

Valores posibles: -15–+15

Peak1 Freq (Frecuencia de picos 1)

Determina la frecuencia de la gama media 1.

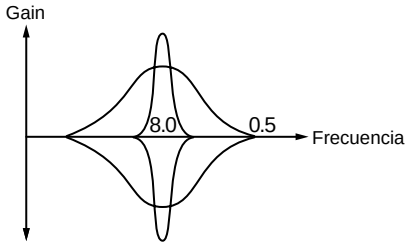
Valores posibles: 200–8000 (Hz)

Peak1 Q (1Q de picos)

Especifica la amplitud de la gama de frecuencias afectada por la gama media 1.

Valores posibles: 0.5–8.0

Al aumentar este valor, el área afectada es cada vez más estrecha.



Peak1 Gain (Gain de picos 1)

Ajusta el volumen de la gama media 1.

Valores posibles: -15–+15

Peak2 Freq (Frecuencia de picos 2)

Determina la frecuencia de la gama media 2.

Valores posibles: 200–8000 (Hz)

Peak2 Q (2Q de picos)

Especifica la amplitud de la gama de frecuencias afectada por la gama media 2.

Valores posibles: 0.5–8.0

Al aumentar este valor, el área afectada es cada vez más estrecha.

Peak2 Gain (Gain de picos 2)

Ajusta el volumen de la gama media 2.

Valores posibles: -15–+15

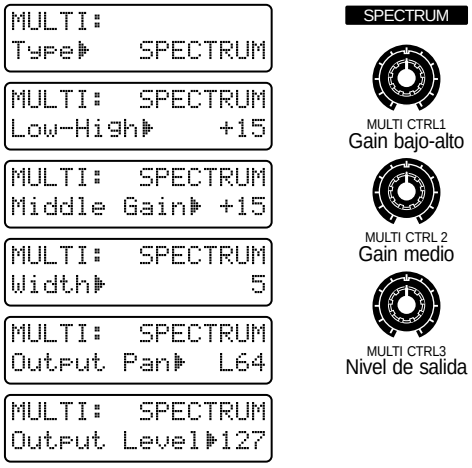
Output Level [MULTI CTRL 3]

Ajusta el nivel de la salida del ecualizador de 4 bandas.

Valores posibles: 0–127

Spectrum (Añade carácter al sonido)

Éste es un tipo de filtro que modifica el carácter tonal realzando o cortando frecuencias específicas. Es similar a un ecualizador, pero si desea añadir carácter al sonido el efecto Spectrum produce un resultado más distintivo.



Low-High (Gain bajo - alto) [MULTI CTRL 1]

Especifica el cambio del volumen a 500Hz y a 8000Hz.

Valores posibles: -15–+15

Middle (Gain medio) [MULTI CTRL 2]

Especifica el cambio del volumen a 1250Hz.

Valores posibles: -15–+15

Width (Amplitud de banda)

Especifica la amplitud de las bandas en las que se ajustará el volumen. (Este ajuste se aplica a todas las bandas.)

Valores posibles: 1–5

Output Pan

Especifica la panoramización del sonido que se envía desde el efecto Spectrum.

Valores posibles: L64–63R

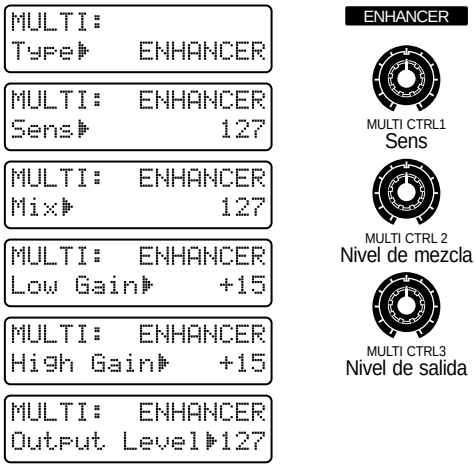
Output Level [MULTI CTRL 3]

Especifica el volumen que se envía desde el efecto Spectrum.

Valores posibles: 0–127

Enhancer (Añade brillantez al sonido)

Al controlar los armónicos de la gama de frecuencias altas, este efecto añade brillantez al sonido, dándole una mayor definición.
Utilice este efecto si desea que un sonido concreto sobresalga por encima de los demás, o para darle una mayor definición.



Sens (Sensibilidad) [MULTI CTRL 1]

Ajusta la profundidad del efecto Enhancer.
Valores posibles: 0–127

Mix (Nivel de mezcla) [MULTI CTRL 2]

Determina la proporción a la que los armónicos generados por este efecto se mezclarán con el sonido original.
Valores posibles: 0–127

Low Gain

Especifica la manera en que se realzará o cortará la gama de frecuencias bajas.
Valores posibles: -15–+15

High Gain

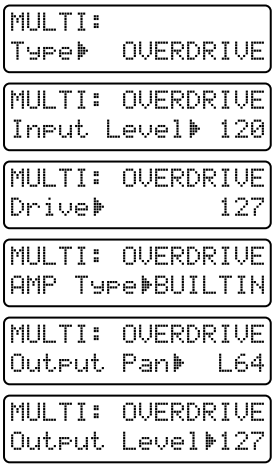
Especifica la manera en que se realzará o cortará la gama de frecuencias altas.
Valores posibles: -15–+15

Output Level [MULTI CTRL 3]

Especifica el volumen de la salida del efecto Enhancer.
Valores posibles: 0–127

Overdrive (Distorsión suave del sonido)

Este efecto simula la ligera distorsión que se genera al subir el volumen de un amplificador de lámparas. Este efecto también contiene un simulador de amplificador, y produce la distorsión natural creada por los sonidos tocados a través de un amplificador de guitarra. Es muy adecuado para sonidos de guitarra y de bajo.



Input Level

Ajusta el nivel de la señal de entrada.
Valores posibles: 0–127

Drive [MULTI CTRL 1]

Ajusta la profundidad de distorsión. Este valor también afecta al volumen.
Valores posibles: 0–127

AMP Type [MULTI CTRL 2]

Selecciona el tipo de amplificador de guitarra.
Ajustes disponibles:
SMALL: amplificador pequeño
BUILTIN: amplificador tipo integrado
2STACK: amplificador doble de gran tamaño
3STACK: amplificador triple de gran tamaño

Output Pan

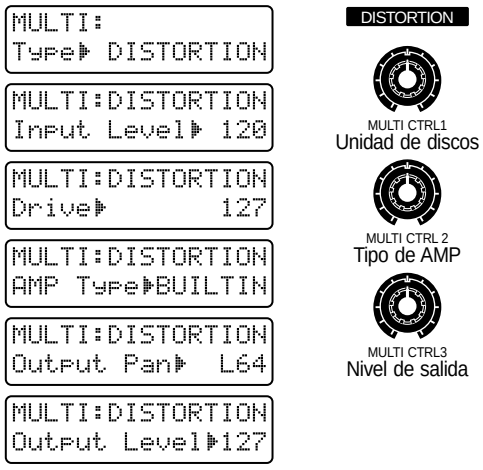
Especifica la posición estéreo del sonido que se envía desde el efecto Overdrive.
Valores posibles: L64–63R

Output Level [MULTI CTRL 3]

Especifica el volumen de la salida del efecto Overdrive.
Valores posibles: 0–127

Distortion (Distorsiona el sonido)

Este efecto produce una distorsión más fuerte que el efecto Overdrive. También contiene un simulador de amplificador, y produce el sonido natural de un amplificador de guitarra.



Input Level

Ajusta el nivel de la señal de entrada.
Valores posibles: 0–127

Drive [MULTI CTRL 1]

Ajusta la profundidad de distorsión. Este valor también afecta al volumen.
Valores posibles: 0–127

AMP Type [MULTI CTRL 2]

Selecciona el tipo de amplificador de guitarra.
Ajustes disponibles:
SMALL: amplificador pequeño
BUILTIN: amplificador tipo integrado
2STACK: amplificador doble de gran tamaño
3STACK: amplificador triple de gran tamaño

Output Pan

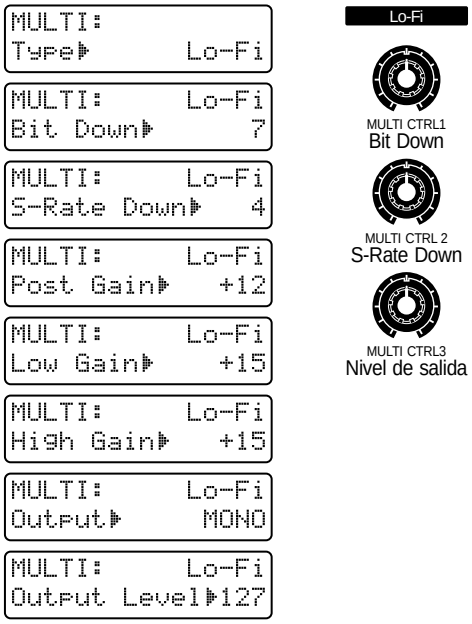
Especifica la posición estéreo del sonido que se envía desde el efecto Distortion.
Valores posibles: L64–63R

Output Level [MULTI CTRL 3]

Especifica el volumen de la salida del efecto Distortion.
Valores posibles: 0–127

Lo-Fi (Simula un sonido de "baja fidelidad")

Este efecto degrada la calidad de audio para simular un sonido de baja fidelidad. Es particularmente efectivo para la percusión.



Bit Down [MULTI CTRL 1]

Este ajuste reduce la calidad de audio.
Valores posibles: 0–7
Al aumentar este valor la calidad de audio será cada vez peor.

S-Rate Down (Frecuencia de muestreo inferior) [MULTI CTRL 2]

Este ajuste disminuye la calidad de la señal de salida.
Valores posibles: 32, 16, 8, 4
Cuanto más alto sea este valor, menor será la calidad del sonido.

Post Gain

Ajusta la señal de salida.
Valores posibles: 0, +6, +12, +18

Low Gain

Ajusta el realce o el corte aplicado a la gama de frecuencias bajas.
Valores posibles: -15–+15

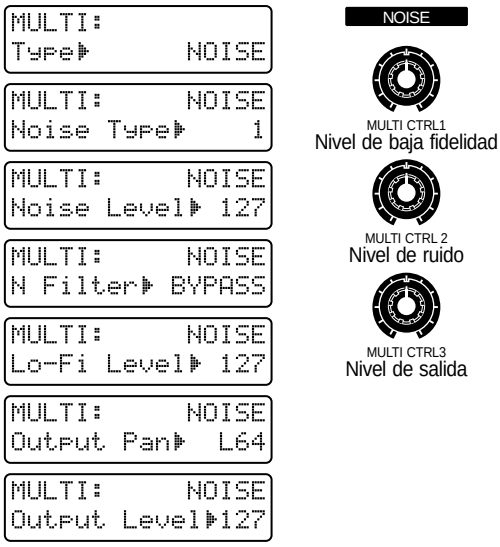
High Gain

Ajusta el realce o el corte aplicado a la gama de frecuencias altas.
Valores posibles: -15–+15

Output
Especifica la manera en que se enviará el sonido.
Valores posibles: MONO, STEREO
Con el ajuste "MONO", el sonido enviado será monofónico.

Output Level [MULTI CTRL 3]
Especifica el volumen de la salida del efecto Lo-Fi.
Valores posibles: 0–127

Noise Generator (Añade varios tipos de ruidos)
Además de un efecto Lo-Fi, este efecto también genera varios tipos de ruidos como zumbidos, ruido rosa y ruidos de discos.



Noise Type
Determina el tipo de ruidos que se generarán.
Valores posibles: 1–18

Noise Level [MULTI CTRL 2]
Especifica el volumen del ruido.
Valores posibles: 0–127

N Filter (Filtro del ruido)
Ajusta el sonido del ruido.
Valores posibles: 200–8000 (Hz), BYPASS
Si no desea filtrar el ruido, seleccione "BYPASS."

Lo-Fi Level [MULTI CTRL 1]
Si aumenta este valor, el sonido original será de menor calidad.
Valores posibles: 0–127

Output Pan
Especifica la posición estéreo del sonido enviado desde el generador de ruidos.
Valores posibles: L64–63R

Output Level [MULTI CTRL 3]
Especifica el volumen de la salida de este efecto.
Valores posibles: 0–127

Tabla de tipos de ruidos

	Hum (50 Hz)	Hum (60 Hz)	Pink	Disc EP	Disc LP	RND Disc
1						O
2			O			
3					O	O
4			O		O	O
5				O		O
6			O	O		O
7	O					
8	O		O			
9	O				O	O
10	O		O		O	O
11	O			O		O
12	O		O	O		O
13		O				
14		O	O			
15		O			O	O
16		O	O		O	O
17		O		O		O
18		O	O	O		O

Para cada ajuste se generarán los tipos de ruidos marcados con "O".
Hum (50 Hz): zumbido (50 Hz)
Hum (60 Hz): zumbido (60 Hz)
Pink: ruido rosa
Disc EP: ruido de disco (45 RPM)
Disc LP: ruido de disco (33 RPM)
RND Disc: ruido de disco generado aleatoriamente

Radio Tuning (Simula una radio mientras se sintoniza)

Este efecto simula el sonido de una radio mientras se sintoniza.

Radio Detune [MULTI CTRL 1]

Especifica la frecuencia que se sincroniza.
Valores posibles: 0–127
Si gira el mando [MULTI CTRL 1] a tiempo real, el efecto será más real.

Noise Level [MULTI CTRL 2]

Especifica el volumen del ruido de sintonización.
Valores posibles: 0–127

Low Gain

Ajusta el realce o el corte de la gama de frecuencias bajas.
Valores posibles: -15–+15

High Gain

Ajusta el realce o el corte de la gama de frecuencias altas.
Valores posibles: -15–+15

Output

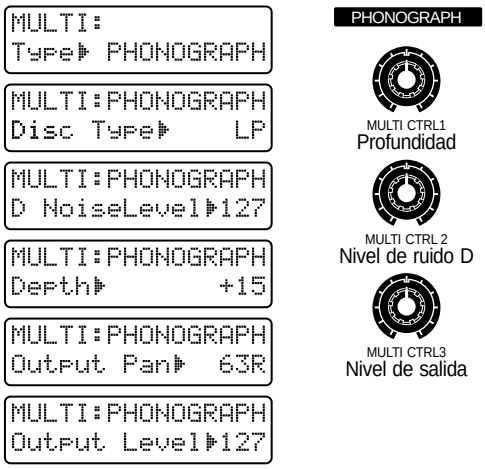
Especifica la manera en que se enviará el sonido.
Valores posibles: MONO, STEREO
Con el ajuste "MONO", el sonido enviado será monofónico.

Output Level [MULTI CTRL 3]

Especifica el volumen de salida del efecto Radio Tuning.
Valores posibles: 0–127

Phonograph (Simula un disco antiguo)

Este efecto enmudece el sonido y añade ruidos de disco para simular el sonido de la música reproducida en un tocadiscos antiguo.



Disc Type

Determina el tipo de ruido de disco.
Ajustes disponibles:
LP : Disco de 33 RPM
EP : Disco de 45 RPM
SP : Disco de 78 RPM

D NoiseLevel (Nivel del ruido de disco) [MULTI CTRL 2]

Especifica el volumen del ruido de disco.
Valores posibles: 0–127

Depth [MULTI CTRL 1]

Ajusta el sonido.
Valores posibles: 0–+20
Al aumentar este valor, las gamas alta y baja se cortarán y la gama media se realzará.

Output Pan

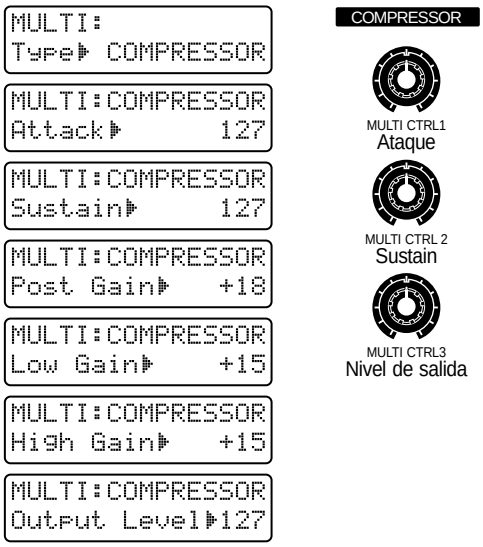
Especifica la posición estéreo de la salida del efecto Phonograph.
Valores posibles: L64–63R

Output Level [MULTI CTRL 3]

Especifica el volumen de la salida del efecto Phonograph.
Valores posibles: 0–127

Compressor (Crea un nivel de volumen más consistente)

Este efecto suprime los niveles de volumen altos y realza los niveles de volumen bajos, con lo que el volumen es más consistente.



Attack [MULTI CTRL 1]

Especifica la duración del ataque al recibir el sonido.
Valores posibles: 0–127

Sustain [MULTI CTRL 2]

Especifica el tiempo durante el cual los sonidos de volumen bajo se realzarán para conseguir el volumen especificado.
Valores posibles: 0–127

Post Gain

Ajusta la señal de salida.
Valores posibles: 0, +6, +12, +18

Low Gain

Ajusta el realce o el corte de la gama de frecuencias bajas.
Valores posibles: -15–+15

High Gain

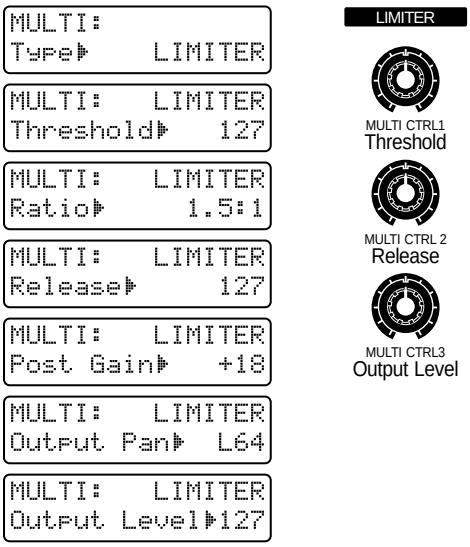
Ajusta el realce o el corte de la gama de frecuencias altas.
Valores posibles: -15–+15

Output Level [MULTI CTRL 3]

Especifica el volumen de salida del efecto Compressor.
Valores posibles: 0–127

Limiter (Suaviza las irregularidades en el volumen)

Este efecto comprime el sonido cuando excede un nivel de volumen especificado, evitando con ello la distorsión.



Threshold (Nivel umbral) [MULTI CTRL 1]

Especifica el nivel del volumen al que se iniciará la compresión.
Valores posibles: 0–127

Ratio (Relación de compresión)

Especifica la relación de compresión.
Valores posibles: 1.5:1, 2.0:1, 4.0:1, 100:1

Release [MULTI CTRL 2]

Especifica el tiempo entre el momento en que el volumen cae por debajo del nivel umbral y el momento en que deja de aplicarse la compresión.
Valores posibles: 0–127

Post Gain

Ajusta la señal de salida.
Valores posibles: 0, +6, +12, +18

Output Pan

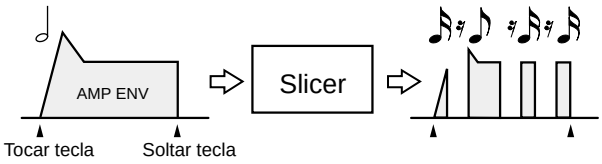
Especifica la posición estéreo de la salida del efecto Limiter.
Valores posibles: L64–63R

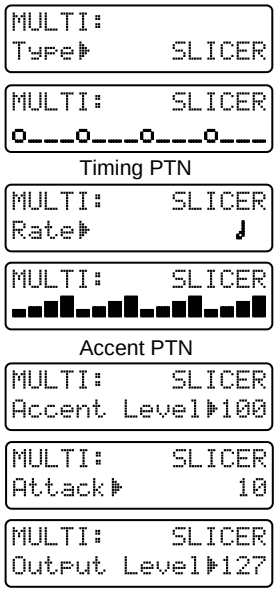
Output Level [MULTI CTRL 3]

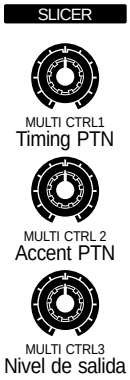
Especifica el volumen de salida del efecto Limiter.
Valores posibles: 0–127

Slicer (Aplica cortes sucesivos al sonido)

Mediante la aplicación de cortes sucesivos al sonido, este efecto convierte un sonido convencional en un sonido que parece tocarse como acompañamiento. Es especialmente efectivo al aplicarlo a sonidos tipo sustain.







Timing PTN (Patrón de Temporización) [MULTI CTRL 1]

Seleccione un patrón para especificar la temporización a la que se cortará el sonido.

Valores posibles: 34 tipos

La línea inferior de la pantalla muestra el patrón que determinará los cortes del sonido. El sonido se cortará en las posiciones marcadas con el símbolo "O".

Si mantiene pulsado [SHIFT] y gira el dial [VALUE], podrá seleccionar el patrón de temporización mientras visualiza el patrón de acento.

Rate

Determina la unidad de valor de nota que se cortará.
Valores posibles: ♩ ♩. 𝅝

Los 16 símbolos que aparecen en la línea inferior de las páginas del patrón de temporización y del patrón de acento corresponden al valor de nota especificado. Por ejemplo, si ha seleccionado notas redondas, cada uno de los símbolos representará la duración de una semicorchea. Con este ajuste, el sonido se cortará de la siguiente manera.

Accent PTN (Patrón de acento) [MULTI CTRL 2]

Especifica la posición de los acentos.

Valores posibles: 16 tipos

La línea inferior de la pantalla mostrará el patrón para indicar la posición de los acentos.

Si mantiene pulsado [SHIFT] mientras gira el dial [VALUE], podrá ver el patrón de temporización mientras selecciona el patrón de acentos.

Accent Level

Ajusta el volumen de los acentos.

Valores posibles: 0–127

Al aumentar este valor el acento será más pronunciado.

Attack

Ajusta la velocidad de ataque del sonido.

Valores posibles: 1–10

Al aumentar este valor el ataque será más rápido.

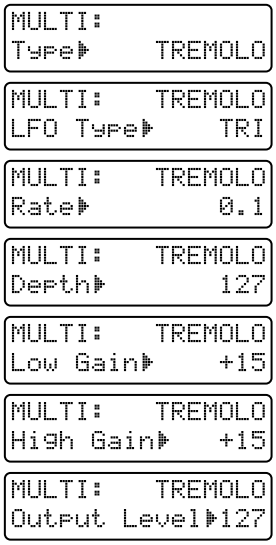
Output Level [MULTI CTRL 3]

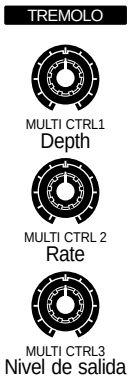
Ajusta el volumen de la salida del efecto Slicer.

Valores posibles: 0–127

Tremolo (Cambios cíclicos en el volumen)

Este efecto modula de manera cíclica el volumen para crear un tremolo.





LFO Type

Determina la forma de onda que se utilizará para modular el sonido.

Valores posibles: TRI, TRP, SIN, SAW1, SAW2, SQR

Rate [MULTI CTRL 2]

Especifica la frecuencia de la modulación.

Valores posibles: 0.1–10.0

2MES 3MES 4MES 8MES 16MES

Si selecciona un valor de nota o de compás como el valor para este parámetro, la frecuencia se sincronizará con el tempo del patrón a intervalos del valor de nota o compás especificado.

Depth [MULTI CTRL 1]

Especifica la profundidad de modulación.

Valores posibles: 0–127

Low Gain

Ajusta el realce o el corte de la gama de frecuencias bajas.

Valores posibles: -15–+15

High Gain

Ajusta el realce o el corte de la gama de frecuencias altas.

Valores posibles: -15–+15

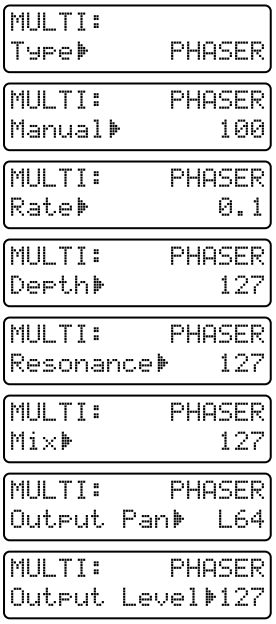
Output Level [MULTI CTRL 3]

Especifica el volumen de salida del efecto Tremolo.

Valores posibles: 0–127

Phaser (Modula el sonido)

Al añadir un sonido con la fase desplazada al sonido original, este efecto modula el sonido para añadir profundidad y un sentido de rotación.



Manual

Especifica la frecuencia central a la que se modulará el sonido.

Valores posibles: 100–8000 (Hz)

Rate [MULTI CTRL 2]

Especifica la frecuencia de modulación.

Valores posibles: 0.1–10.0

2MES 3MES 4MES 8MES 16MES

Si selecciona un valor de nota o de compás como el valor para este parámetro, la frecuencia se sincronizará con el tempo del patrón a intervalos del valor de nota o de compás especificado.

Depth [MULTI CTRL 1]

Especifica la profundidad de la modulación.

Valores posibles: 0–127

Resonance

Este ajuste realza la gama de frecuencias próximas a la frecuencia central.

Valores posibles: 0–127

Mix (Nivel de mezcla)

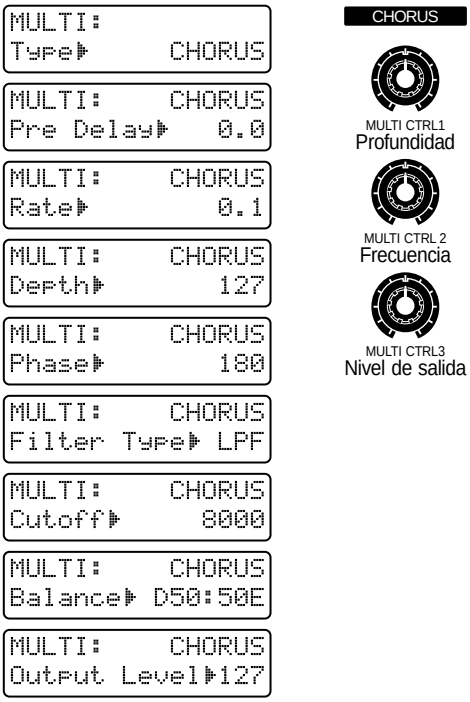
Ajusta la proporción del sonido original que se combinará con el sonido con la fase desplazada.

Valores posibles: 0–127

Output Pan
Especifica la posición estéreo de la salida del efecto Phaser.
Valores posibles: L64–63R

Output Level [MULTI CTRL 3]
Especifica el volumen de salida del efecto Phaser.
Valores posibles: 0–127

Chorus (Añade amplitud y profundidad al sonido)
Este efecto crea la impresión de múltiples fuentes de sonido unísonas (efecto Chorus), lo que da amplitud y profundidad al sonido.



Pre Delay (Tiempo de preretardo)
Especifica el tiempo entre el sonido original y el sonido de chorus.
Valores posibles: 0.0–100

Rate [MULTI CTRL 2]
Especifica la frecuencia de modulación.
Valores posibles: 0.1–10.0

2MES 3MES 4MES 8MES 16MES

Si selecciona un valor de nota o de compás como el valor para este parámetro, la frecuencia se sincronizará con el tempo del patrón a intervalos del valor de nota o de compás especificado.

Depth [MULTI CTRL 1]
Especifica la profundidad de la modulación.
Valores posibles: 0–127

Phase
Ajusta la amplitud del sonido.
Valores posibles: 0–180
Al aumentar el valor de este parámetro, el sonido se ampliará más hacia la izquierda y hacia la derecha.

Filter Type
Determina el tipo de filtro que se aplicará al sonido de chorus.
Ajustes disponibles:
OFF : No se utilizará ningún filtro.
LPF : Se cortará la gama de frecuencias superior a la frecuencia de corte.
HPF : Se cortará la gama de frecuencias inferior a la frecuencia de corte.

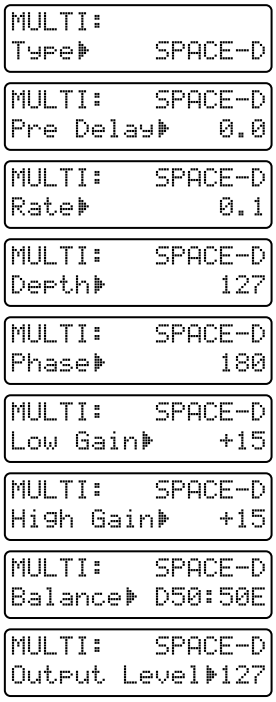
Cutoff (Frecuencia de corte)
Especifica la frecuencia de corte del filtro.
Valores posibles: 200–8000 (Hz)

Balance (Balance del efecto)
Ajusta el balance del volumen entre el sonido original y el sonido de chorus.
Valores posibles: D100:0E–D0:100E
Con el ajuste “D100:0E” no se oirá ningún sonido de chorus.

Output Level [MULTI CTRL 3]
Especifica el volumen de salida del chorus estéreo.
Valores posibles: 0–127

Space-D (Añade profundidad transparente)

Éste es un tipo de chorus, pero a diferencia del chorus convencional, éste no crea ninguna modulación. Produce un efecto chorus con una impresión de transparencia.



Pre Delay (Tiempo de preretardo)

Especifica el tiempo entre el sonido original y el sonido de chorus.

Valores posibles: 0.0–100

Rate [MULTI CTRL 2]

Especifica la frecuencia de modulación.

Range: 0.1–10.0

2MES 3MES 4MES 8MES 16MES

Si selecciona un valor de nota o de compás como el valor para este parámetro, la frecuencia se sincronizará con el tempo del patrón a intervalos del valor de nota o de compás especificado.

Depth [MULTI CTRL 1]

Especifica la profundidad de la modulación.

Valores posibles: 0–127

Phase

Ajusta el alcance del sonido.

Valores posibles: 0–180

Al aumentar este valor, el sonido tendrá un mayor alcance a izquierda y a derecha.

Low Gain

Ajusta el realce o el corte de la gama de frecuencias bajas.

Valores posibles: -15–+15

High Gain

Ajusta el realce o el corte de la gama de frecuencias altas.

Valores posibles: -15–+15

Balance (Balance del efecto)

Ajusta el balance del volumen entre el sonido original y el sonido de chorus.

Valores posibles: D100:0E–D0:100E

Con el ajuste “D100:0E” no se oirá el sonido de chorus.

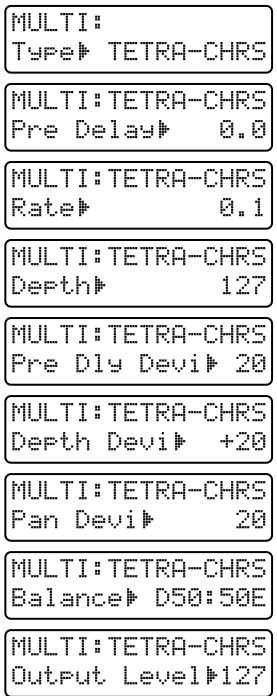
Output Level [MULTI CTRL 3]

Especifica el volumen de salida del efecto Space-D.

Valores posibles: 0–127

Tetra Chorus (Superpone sonidos de chorus para añadir amplitud)

Este efecto superpone cuatro sonidos de chorus para producir una mayor profundidad y amplitud que un chorus convencional.



Pre Delay (Tiempo de preretardo)

Especifica el tiempo entre el sonido original y el sonido de chorus.

Valores posibles: 0.0–100

Rate [MULTI CTRL 2]

Especifica la frecuencia de modulación.

Range: 0.1–10.0

2MES 3MES 4MES 8MES 16MES

Si selecciona un valor de nota o de compás como el valor para este parámetro, la frecuencia se sincronizará con el tempo del patrón a intervalos del valor de nota o de compás especificado.

Depth [MULTI CTRL 1]

Especifica la profundidad de la modulación.

Valores posibles: 0–127

Pre Dly Devi (Desviación del preretardo)

Ajusta la diferencia en el preretardo entre cada uno de los sonidos de chorus.

Valores posibles: 0–20

Depth Devi (Desviación de la profundidad)

Ajusta la diferencia en la profundidad de modulación entre cada uno de los sonidos de chorus.

Valores posibles: -20–+20

Pan Devi (Desviación de la panoramización)

Ajusta la diferencia en la panoramización entre cada uno de los sonidos de chorus.

Valores posibles: 0–20

Al aumentar este valor el sonido tiene un mayor alcance a izquierda y a derecha.

Balance (Balance del efecto)

Especifica el balance del volumen entre el sonido original y el sonido de chorus.

Valores posibles: D100:0E–D0:100E

Con el ajuste "D100:0E" no se oye el sonido de chorus.

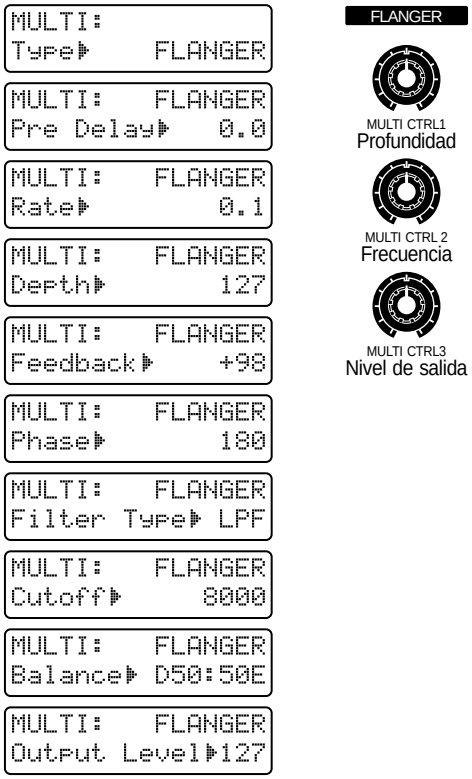
Output Level [MULTI CTRL 3]

Especifica el volumen de salida del efecto Tetra Chorus.

Valores posibles: 0–127

Flanger (Añade resonancia metálica al sonido)

Crea un sonido más definido y más mecánico que el phaser. Puede añadir resonancias metálicas al sonido, o producir un efecto que suena como un avión a reacción despegando y aterrizando.



Pre Delay (Tiempo de preretardo)

Especifica el tiempo entre el sonido original y el sonido del flanger.

Valores posibles: 0.0–100

Rate [MULTI CTRL 2]

Especifica la frecuencia de modulación.

Range: 0.1–10.0

2MES 3MES 4MES 8MES 16MES

Si selecciona un valor de nota o de compás como el valor para este parámetro, la frecuencia se sincronizará con el tempo del patrón a intervalos del valor de nota o de compás especificado.

Depth [MULTI CTRL 1]

Especifica la profundidad de la modulación.

Valores posibles: 0–127

Feedback (Nivel de feedback)
Especifica la proporción del sonido del flanger que volverá a enviarse a la entrada.
Valores posibles: 0–+98 (%)

Phase
Ajusta la amplitud del sonido.
Valores posibles: 0–180
Al aumentar este valor aumenta el alcance a izquierda y a derecha del sonido.

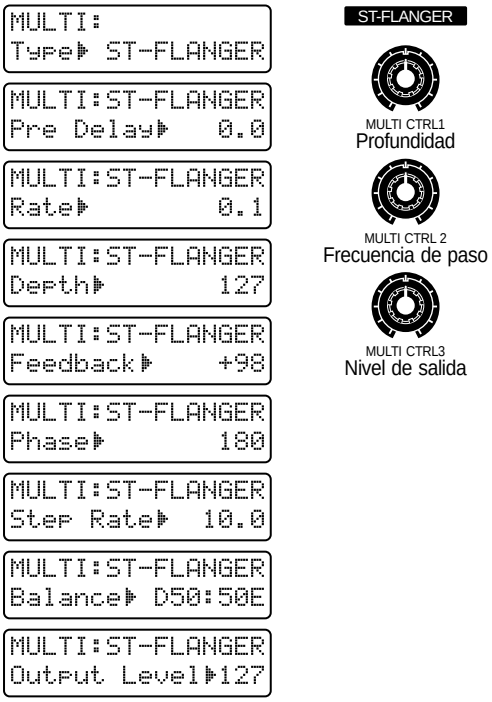
Filter Type
Determina el tipo de filtro que se aplicará al sonido del flanger.
Ajustes disponibles:
OFF : No se utilizará ningún filtro.
LPF : Se cortará la gama de frecuencias superior a la frecuencia de corte.
HPF : Se cortará la gama de frecuencias inferior a la frecuencia de corte.

Cutoff (Frecuencia de corte)
Especifica la frecuencia de corte del filtro.
Valores posibles: 200–8000 (Hz)

Balance (Balance del efecto)
Ajusta el balance del volumen entre el sonido original y el sonido del flanger.
Valores posibles: D100:0E–D0:100E
Con el ajuste "D100:0E", no se oirá el sonido del flanger.

Output Level [MULTI CTRL 3]
Especifica el volumen de salida del stereo flanger.
Valores posibles: 0–127

Step Flanger (Añade resonancias metálicas al sonido al tiempo que cambia la afinación por pasos)
Éste es un flanger que cambia la afinación del sonido por pasos. La frecuencia de cambio de la afinación también puede sincronizarse con el tempo.



Pre Delay (Tiempo de preretardo)
Especifica el tiempo entre el sonido original y el sonido del flanger.
Valores posibles: 0.0–100

Rate
Especifica la frecuencia de modulación.
Range: 0.1–10.0

2MES 3MES 4MES 8MES 16MES

Si selecciona un valor de nota o de compás como el valor para este parámetro, la frecuencia se sincronizará con el tempo del patrón a intervalos del valor de nota o de compás especificado.

Depth [MULTI CTRL 1]
Especifica la profundidad de la modulación.
Valores posibles: 0–127

Feedback (Nivel de feedback)
Especifica la proporción del sonido del flanger que volverá a enviarse a la entrada.
Valores posibles: 0–+98 (%)

Phase
Ajusta el alcance del sonido.
Valores posibles: 0–180
Al aumentar este valor también aumenta el alcance a izquierda y a derecha del sonido.

Step Rate [MULTI CTRL 2]
Especifica la frecuencia a la que cambiará la afinación.
Valores posibles: 0.05–10.0 (Hz)
𝅘𝅥𝅯 𝅘𝅥𝅯𝅭 𝅘𝅥𝅯. 𝅘𝅥𝅯 𝅘𝅥𝅯𝅭 𝅘𝅥𝅯. 𝅘𝅥 𝅘𝅥𝅭 𝅘𝅥. 𝅘𝅥
Si selecciona un valor de nota como valor para este parámetro, Step Rate se sincronizará con el tempo del patrón a intervalos del valor de nota especificado.

Balance (Balance del efecto)
Ajusta el balance del volumen entre el sonido original y el sonido del flanger.
Valores posibles: D100:0E–D0:100E
Con el ajuste "D100:0E" no se oirá el sonido del flanger.

Output Level [MULTI CTRL 3]
Especifica el volumen de salida del efecto Step Flanger.
Valores posibles: 0–127

Short Delay (Añade ecos al sonido)
Éste es un retardo corto que permite ajustar de manera independiente los tiempos de retardo izquierdo y derecho. También puede desplazarse la panoramización del sonido del retardo de manera sincronizada con el tempo.

Time L (Tiempo de retardo izquierdo) [MULTI CTRL 1]
Especifica el tiempo entre el sonido original y el sonido del retardo izquierdo.
Valores posibles: 0.1–190

Time R (tiempo de retardo derecho) [MULTI CTRL 2]
Especifica el tiempo entre el sonido original y el sonido del retardo derecho.
Valores posibles: 0.1–190

HF Damp
Especifica la frecuencia a la que se cortarán las partes de frecuencia alta del retardo.
Valores posibles: 200–8000 (Hz), BYPASS
Al ajustar este parámetro a una frecuencia cada vez menor se cortará una parte mayor de la gama alta, con lo que el sonido del retardo será más apagado.
Si no desea cortar la gama de frecuencias altas, seleccione "BYPASS".

Feedback (Nivel de feedback)
Ajusta el número de repeticiones del retardo.
Valores posibles: 0–+98 (%)

Auto Pan
Este ajuste hace que la panoramización del sonido del retardo se desplace de manera sincronizada con el tempo.
Valores posibles: OFF
2MES 3MES 4MES 8MES 16MES

Low Gain
Ajusta el realce o el corte de la gama de frecuencias bajas.
Valores posibles: -15–+15

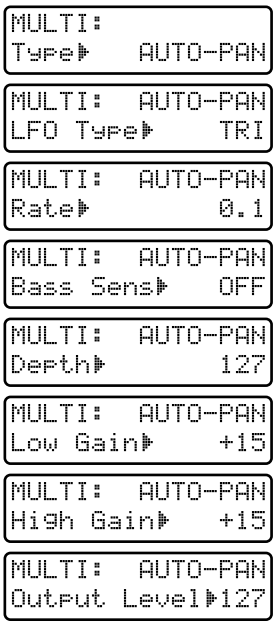
High Gain
Ajusta el realce o el corte de la gama de frecuencias altas.
Valores posibles: -15–+15

Balance (Balance del efecto)
Ajusta el balance del volumen entre el sonido original y el sonido del retardo.
Valores posibles: D100:0E–D0:100E
Con el ajuste "D100:0E" no se oirá el sonido del retardo.

Output Level [MULTI CTRL 3]
Especifica el volumen de salida del efecto Short Delay.
Valores posibles: 0–127

Auto Pan (Desplaza de manera automática la posición estéreo)

Este efecto desplaza de manera automática la posición estéreo del sonido. Puede hacer que el sonido se panoramice a izquierda y a derecha siguiendo las notas graves de un bombo, o de manera sincronizada con el tempo del patrón.



LFO Type
Determina la forma de onda que se utilizará para panoramizar el sonido a izquierda y a derecha.
Valores posibles: TRI, TRP, SIN, SAW1, SAW2, SQR

Rate [MULTI CTRL 2]
Especifica la frecuencia a la que se desplazará la panoramización.
Valores posibles: 0.1–10.0
2MES 3MES 4MES 8MES 16MES
Si selecciona un valor de nota o de compás como el valor para este parámetro, la frecuencia se sincronizará con el tempo del patrón a intervalos del valor de nota o de compás especificado.

* *Cuando el parámetro Bass Sensitivity está ajustado a "MODE2" el ajuste Rate se ignora.*

Bass Sens (Sensibilidad a bajos)
Defina este ajuste para desplazar la panoramización según las notas de bajo.
Ajustes disponibles:

OFF: La panoramización cambiará a la velocidad especificada por Rate.
MODE1: El valor de Rate aumentará según la temporización de las notas de bajo.
MODE2: La panoramización cambiará según la temporización de las notas de bajo.

Depth [MULTI CTRL 1]
Especifica la profundidad de panoramización.
Valores posibles: 0–127

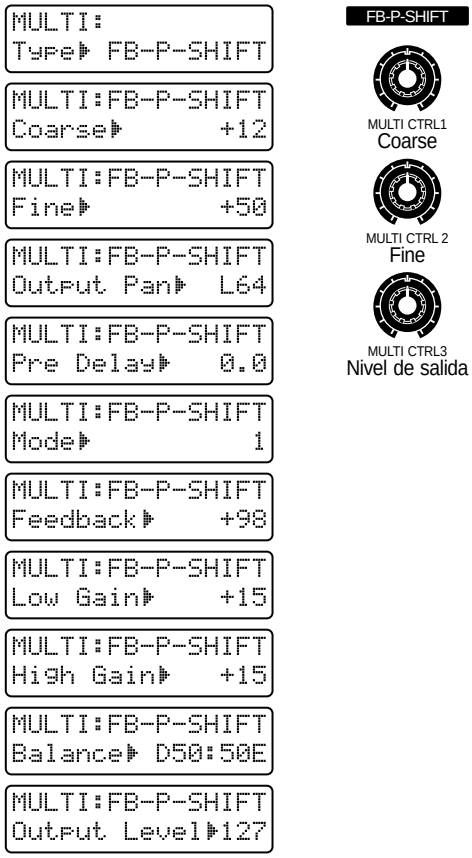
Low Gain
Ajusta el realce o el corte de la gama de frecuencias bajas.
Valores posibles: -15–+15

High Gain
Ajusta el realce o el corte de la gama de frecuencias altas.
Valores posibles: -15–+15

Output Level [MULTI CTRL 3]
Especifica el volumen de salida del efecto Auto Pan.
Valores posibles: 0–127

Feedback Pitch Shifter (Desplaza la afinación)

Este efecto desplaza la afinación del sonido original y superpone este sonido desafinado al sonido original. Puede utilizarse para tocar líneas unísonas con un intervalo de octava o de quinta, o para superponer un sonido ligeramente desafinado al sonido original para crear un efecto de chorus.



Coarse (Afinación aproximada) [MULTI CTRL 1]

Especifica la cantidad de desafinación con relación al sonido original, en intervalos de semitono.
Valores posibles: -24–+12

Fine (Afinación precisa) [MULTI CTRL 2]

Ajusta la cantidad de desafinación en intervalos de 2 centésimas.
Valores posibles: -100–+100

Output Pan

Determina la posición estéreo del sonido desafinado.
Valores posibles: L64–63R

Pre Delay (Tiempo de preretardo)

Especifica el tiempo entre el sonido original y el sonido desafinado.
Valores posibles: 0.0–100

Mode (Modo del desafinador)

Especifica la manera en que se desplazará la afinación.
Valores posibles: 1–5
Al aumentar este valor la respuesta será más lenta, pero el sonido será más estable.

Feedback (Nivel de feedback)

Especifica la proporción del sonido desafinado que volverá a enviarse a la entrada.
Valores posibles: 0–+98 (%)

Low Gain

Ajusta el realce o el corte de la gama de frecuencias bajas.
Valores posibles: -15–+15

High Gain

Ajusta el realce o el corte de la gama de frecuencias altas.
Range:-15–+15

Balance (Balance del efecto)

Especifica el balance del volumen entre el sonido original y el sonido desafinado.
Valores posibles: D100:0E–D0:100E
Con el ajuste “D100:0E” no se oirá el sonido desafinado.

Output Level [MULTI CTRL 3]

Especifica el volumen de salida del efecto Feedback Pitch Shifter.
Valores posibles: 0–127

Reverb (Añade reverberación)

Este efecto añade reverberación y ambiente al sonido, creando profundidad espacial.

Rev Type (Tipo de reverberación)

Es posible seleccionar entre uno de los seis tipos de reverberación básicos siguientes.

Ajustes disponibles:

ROOM1: Caída corta y densidad alta.
ROOM2: Caída corta y densidad baja.
STAGE1: Reverberación muy dilatada.
STAGE2: Primeras reflexiones muy fuertes.
HALL1: Sonido muy claro.
HALL2: Sonido muy rico.

Time (Tiempo de reverberación) [MULTI CTRL 1]

Especifica la duración de la reverberación.

Valores posibles: 0–127

HF Damp

Especifica la frecuencia a la que se cortarán las partes de frecuencia alta de la reverberación.

Valores posibles: 200–8000 (Hz), BYPASS

Al ajustar este parámetro a una frecuencia cada vez más baja se cortará un área mayor de las frecuencias altas, con lo que la reverberación será más apagada.

Si no desea cortar la gama de frecuencias altas, seleccione "BYPASS".

Balance (Balance del efecto) [MULTI CTRL 2]

Especifica el balance del volumen entre el sonido original y el sonido de la reverberación.

Valores posibles: D100:0E–D0:100E

Con el ajuste "D100:0E" no se oirá el sonido de la reverberación.

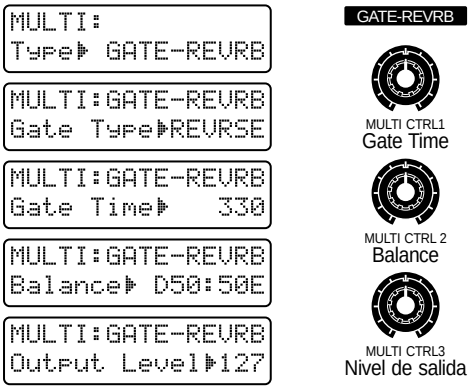
Output Level [MULTI CTRL 3]

Especifica el volumen de salida del reverb effect.

Valores posibles: 0–127

Gated Reverb (Corta la reverberación de manera brusca)

Éste es un tipo de reverberación en la que ésta se corta antes de que termine su caída de manera natural.



Gate Type (Tipo de reverberación de compuerta)

Seleccione uno de los siguientes cuatro tipos básicos de reverberación de compuerta.

Ajustes disponibles:

NORMAL: Reverberación de compuerta normal
REVRSE: Reverberación con reproducción invertida
SWEEP1: La reverberación se desplaza de derecha a izquierda
SWEEP2: La reverberación se desplaza de izquierda a derecha

Gate Time (Tiempo de reverberación de compuerta)

[MULTI CTRL 1]

Especifica el tiempo entre el principio y el final de la reverberación.

Valores posibles: 5–330

Balance (Balance del efecto) [MULTI CTRL 2]

Especifica el balance del volumen entre el sonido original y el sonido de la reverberación.

Valores posibles: D100:0E–D0:100E

Con el ajuste "D100:0E" no se oirá el sonido de la reverberación.

Output Level [MULTI CTRL 3]

Especifica el volumen de salida del efecto Gate Reverb.

Valores posibles: 0–127

Especificar las partes a las que se aplicarán multiefectos (Part Multi-Effects Switch)

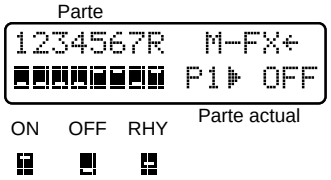
Los multiefectos pueden activarse y desactivarse para cada parte.

1. Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [MIXER].

El indicador parpadeará, y la pantalla mostrará la página Part Mixer.

2. Pulse PAGE [<] [>] varias veces para seleccionar la página "M-FX".

La pantalla mostrará de manera gráfica el status activado o desactivado de Part Multi-Effects Switch para cada parte.



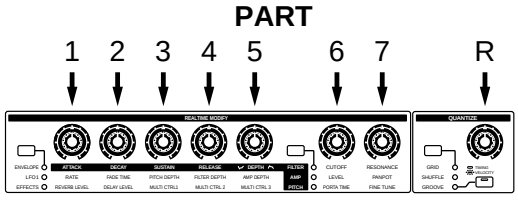
3. Utilice los ocho mandos de las secciones REALTIME MODIFY y QUANTIZE para ajustar Part Multi-Effects Switch de cada parte.

Valores posibles:

OFF: No se aplicarán los multiefectos.

ON: Se aplicarán los multiefectos.

RHY: El sonido se enviará según los ajustes de Rhythm Tone Multi-Effects Switch, Rhythm Tone Reverb Level y Rhythm Tone Delay Level del grupo de percusión actual (sólo parte de percusión).

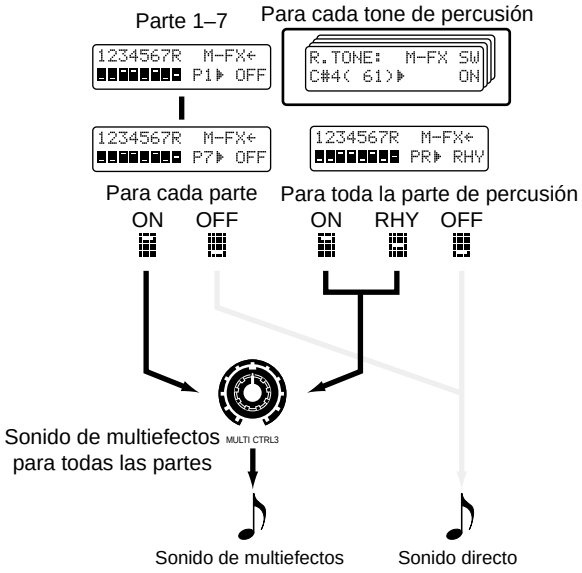


* *Si el ajuste de Multi-Effects Output Level es bajo, el sonido del patch o del grupo de percusión al que haya aplicado multiefectos no será audible.*

Al pasar a la página Part Mixer, todos los indicadores de [ENVELOPE / LFO1 / EFFECTS], [FILTER / AMP / PITCH] y [GRID / SHUFFLE / GROOVE] parpadearán, y podrá utilizar los ocho mandos de las secciones REALTIME MODIFY y QUANTIZE para definir los ajustes para cada parte. En este momento no será posible modificar los ajustes de QUANTIZE ni aplicar REALTIME MODIFY con los mandos.

4. Pulse [EXIT] para salir de la página Part Mixer.

☞ **"Ajustar el volumen general de los multiefectos (Multi-Effects Output Level)" (p. 106)**



Si desea aplicar multiefectos o ajustar el volumen de la reverberación o del retardo para un tone de percusión individual, seleccione "RHY."

● **Para ajustar el volumen de reverberación para cada tone de percusión ...**

☞ **"R.TONE Rev Level (Nivel de reverberación del tone de percusión)" (p. 97)**

● **Para ajustar el volumen del retardo para tones de percusión individuales ...**

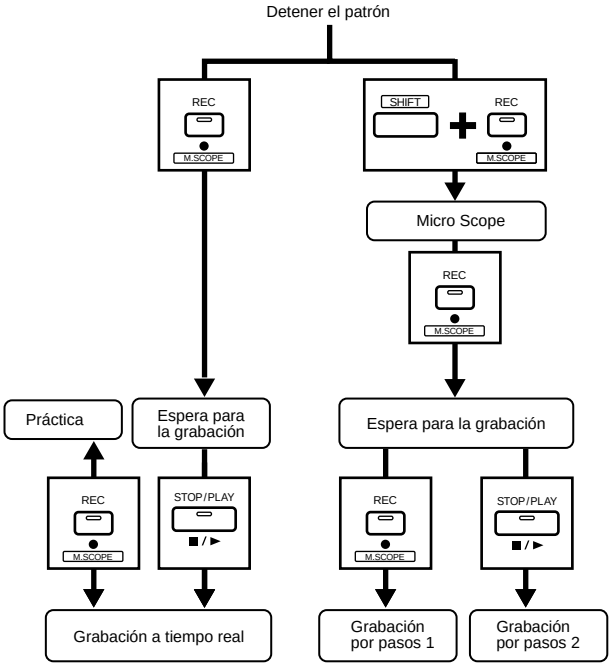
☞ **"R.TONE Dly Level (Nivel del retardo del tone de percusión)" (p. 98)**

● **Para activar y desactivar multiefectos para cada tone de percusión ...**

☞ **"R.TONE M-FX SW (Conmutador de multiefectos del tone de percusión)" (p. 98)**

Capítulo 8. Grabar patrones

El JX-305 permite crear patrones propios grabando interpretaciones en el secuenciador integrado.
Hablando en general, existen dos maneras de grabar: la grabación a tiempo real permite grabar la interpretación y las operaciones mientras toca, y la grabación por pasos permite entrar notas una a una. El proceso de grabación básico es el siguiente.



* *Los patrones que grabe se guardarán como patrones temporales (TMP). Si desea conservar el patrón que ha grabado deberá utilizar la operación Pattern Write.*

☞ **"Guardar patrones que ha modificado (Pattern Write)" (p. 36)**

Undo/Redo

Si no está satisfecho con el patrón que ha grabado, pulse el botón [UNDO/REDO] para volver a la información previa a la grabación del patrón.

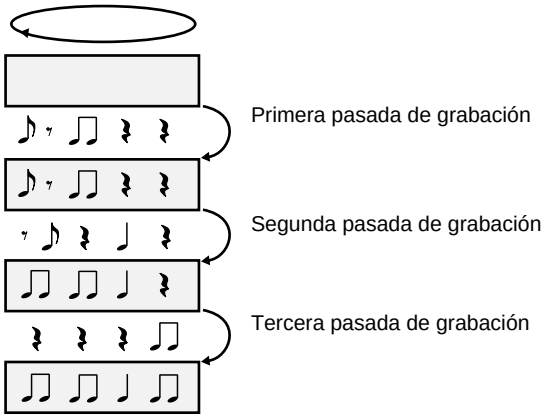
☞ **"Cancelar la operación previa (Undo/Redo)" (p. 17)**

Grabar la interpretación mientras toca (Grabación a tiempo real)

La grabación a tiempo real es un método con el que la interpretación al teclado y las operaciones con los controladores se graban en el momento de producirse. El JX-305 utiliza dos tipos de grabación a tiempo real, y con cada tipo método graba un tipo de información diferente.

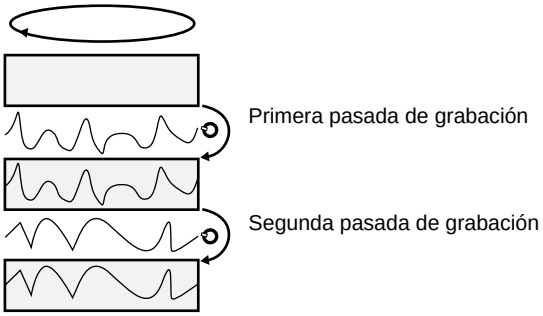
Grabación en bucle con mezcla

La grabación se realiza repetidamente desde el principio hasta el final del patrón. Si ya hay información grabada en el patrón, ésta se conservará y la nueva información se combinará con la ya existente. Los mensajes de nota se graban con este método.



Grabación en bucle con substitución

La grabación se realiza repetidamente desde el principio hasta el final del patrón. Si ya hay información grabada en el patrón, ésta se borra y se substituye por la nueva. Las operaciones con los controladores se graban con este método.



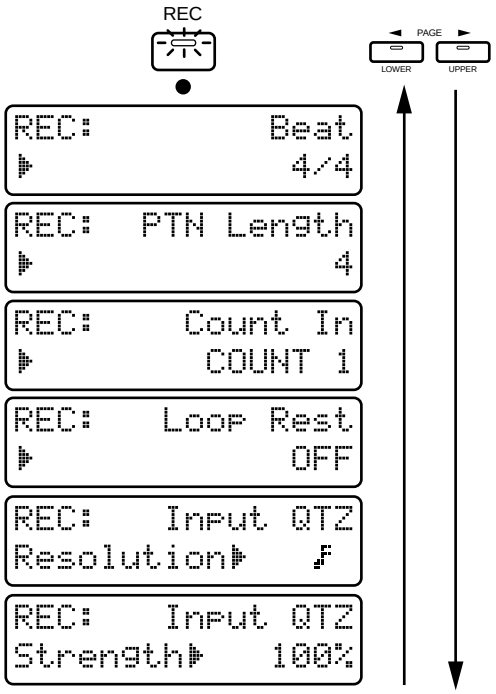
Proceso de grabación

Antes de empezar, seleccione el patrón que desea grabar. Si desea grabar un patrón nuevo, seleccione TMP (el patrón temporal). Si desea volver a grabar un patrón predefinido, etc., seleccione este patrón.

* *Si ya ha grabado algo en el patrón temporal, utilice la operación Pattern Initialize para eliminar toda la información musical del patrón temporal (p. 38).*

1. Pulse [REC].

El indicador parpadeará, y aparecerá la página Recording Standby.



2. Antes de empezar a grabar, ajuste los parámetros de grabación.

Existen seis parámetros de grabación, tal como se describe a continuación. Utilice PAGE [<] [>] para seleccionar un parámetro, y utilice [INC] [DEC] o el dial [VALUE] para ajustar el valor.

Beat

Especifica el tipo de compás del nuevo patrón que grabará.

Valores posibles: 2/4–7/4, 5/8–7/8, 9/8, 12/8, 9/16, 11/16, 13/16, 15/16, 17/16, 19/16

PTN Length (Longitud del patrón)

Especifica la longitud del nuevo patrón que va a grabar.

Valores posibles: 1–32 compases

Count In

Especifica la manera en que se iniciará la grabación.

Valores posibles:

COUNT 0 : La grabación se inicia en el momento de pulsar [STOP / PLAY].

COUNT 1, 2 : Al pulsar [STOP / PLAY] suena una claqueta de uno (o dos) compases, y la grabación se inicia al terminar la claqueta.

WAIT NOTE : La grabación se inicia al pulsar una tecla o el pedal Sustain.

Loop Rest

Active este parámetro si desea unos cambios suaves en los límites de un patrón.

Valores posibles: OFF, ON

Para los detalles acerca de Loop Rest...
☞ **"Cambios suaves en los límites de patrón" (p. 128)**

Input QTZ Resolution (Entrar resolución de cuantización)

Con este parámetro podrá corregir la temporización de las notas que toque a medida que las grabe.

Valores posibles: OFF, ♩ ♩3 ♪ ♪3 𝅘𝅥𝅯 𝅘𝅥𝅯3 𝅘𝅥𝅰

Ajuste este parámetro al valor de nota más corta de la frase que desee grabar.

Ahora podrá utilizar el mando [TIMING] para especificar el valor Strength.

Si selecciona el valor "OFF", las notas se grabarán con la temporización con que las toque.

Input QTZ Strength (Entrar fuerza de cuantización)

Especifica la precisión con que se corregirá la información con relación a la temporización especificada por Input Quantize Resolution.

Valores posibles: 0–100%

Puede utilizar el mando [TIMING] de la sección QUANTIZE para ajustar el valor de Strength.

* *No es posible modificar el tipo de compás de un patrón que ya ha grabado. Tampoco es posible reducir la longitud de un patrón. Si desea modificar estos valores, utilice la operación Pattern Initialize (p. 38) para eliminar el contenido del patrón antes de definir estos ajustes.*

El metrónomo

Durante la grabación a tiempo real el metrónomo sonará de manera automática, con lo que podrá grabar siguiendo la temporización de la interpretación.

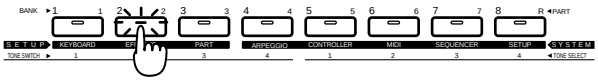
Ajustar el metrónomo

Es posible especificar la manera en que sonará el metrónomo, y ajustar el volumen del metrónomo.

☞ **"Ajustar el metrónomo (Metronome Mode)" (p. 167)**

3. Utilice PART [1]–[R] para seleccionar la parte que desea grabar (la parte de grabación).

El indicador del botón que pulse se iluminará.

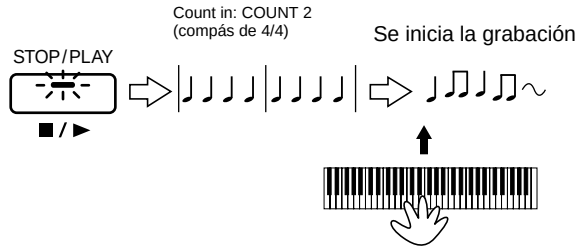


Es posible cambiar la parte de grabación mientras graba. Si cambia la parte de grabación sucesivamente entre percusión, bajo, acordes, melodía, etc., podrá continuar grabando sin interrumpir su flujo creativo.

4. Una vez esté preparado podrá empezar a grabar con el método de grabación seleccionado. Es posible iniciar la grabación de dos maneras diferentes.

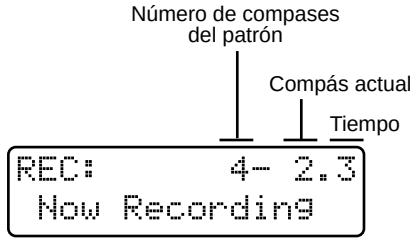
Cuando el ajuste de Count In es "COUNT 0–2"
Pulse [STOP/PLAY], y la grabación se iniciará después de la claqueta especificada.

* *La claqueta no sonará si el metrónomo está desactivado.*



Cuando el ajuste de Count In es "WAIT NOTE"
La grabación se iniciará al tocar una nota en el teclado o al pulsar el pedal Switch.

Al iniciarse la grabación el indicador [REC] se iluminará. La pantalla mostrará el número de compases del patrón y el compás y tiempo que se graben actualmente.



La grabación puede continuar repetidamente desde el principio hasta el final del patrón. Una vez haya grabado las notas (mensajes de nota) del teclado, éstas no se borrarán y podrá continuar "superponiendo" otras interpretaciones.

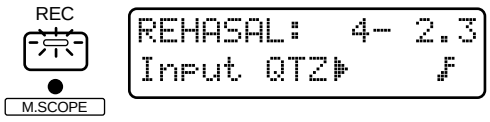
5. Al terminar de grabar pulse [STOP/PLAY].
El patrón que ha grabado se encontrará en el patrón temporal (TMP). Si está satisfecho con el patrón que ha grabado, utilice la operación Pattern Write para guardarlo como un patrón de usuario.

☞ **"Guardar patrones que ha modificado (Pattern Write)" (p. 36)**

Escuchar frases durante la grabación (función Rehearsal)

Al utilizar la función Rehearsal, la interpretación al teclado no se grabará. Esta función permite comprobar la parte o sonido que va a tocar a continuación, o practicar la frase que desea grabar a continuación mientras escucha la interpretación ya grabada.

1. Durante la grabación pulse [REC].
El indicador del botón parpadeará, y pasará al modo Rehearsal. Aparecerá la siguiente pantalla.



2. Pulse [REC] de nuevo para salir del modo Rehearsal y volver al modo de grabación normal.

En el modo Rehearsal puede utilizar [INC] [DEC] o el dial [VALUE] para modificar los ajustes de Input Quantize Resolution.

Grabar un arpeggio

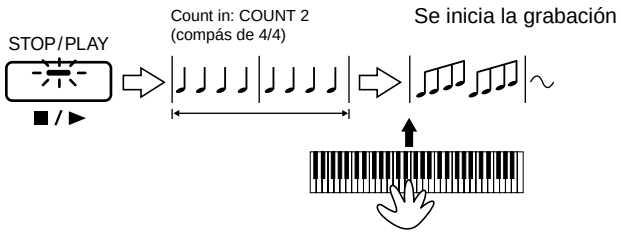
1. Antes de grabar defina los ajustes de arpeggio deseados (p. 24).
Pulse [ARP] para activar el arpeggiador.

2. Prepárese para grabar (p. 125).

3. Cuando esté preparado, utilice uno de los siguientes métodos para iniciar la grabación.

Cuando el ajuste de Count In es "COUNT 0–2"
Al pulsar [STOP/PLAY] la grabación se iniciará después de la claqueta especificada. Pulse un acorde en el momento en que empiece la grabación.

* *La claqueta no sonará si el metrónomo está desactivado.*



Cuando el ajuste de Count In es "WAIT NOTE"
La interpretación de arpeggio y la grabación se iniciarán en el momento en que toque un acorde en el teclado.

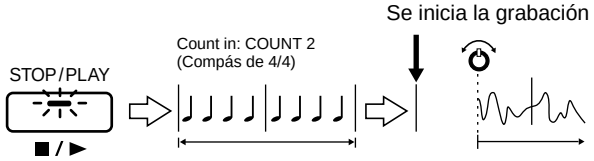
Al iniciarse la grabación el indicador [REC] se ilumina.

4. Al terminar de grabar pulse [STOP/PLAY].

Grabar los movimientos de los mandos (Modify Data)

1. Prepárese para grabar (p. 125).

2. Cuando esté preparado, inicie la grabación.
Al iniciarse la grabación el indicador [REC] se ilumina.
Al utilizar los mandos durante la grabación, los movimientos de los mandos se grabarán a partir del momento en que empiece a moverlos.

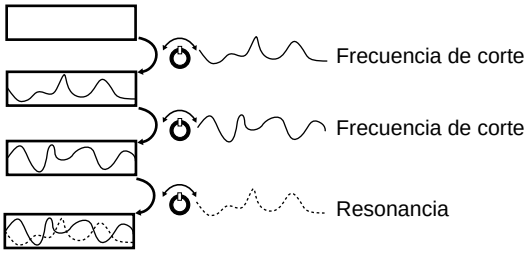


3. Al terminar de grabar pulse [STOP/PLAY].

Si ha modificado el sonido de todo el patch, el cambio se grabará en la parte de grabación correspondiente como un Cambio de Control. Si ha modificado el sonido de un grupo de percusión, o si ha modificado los parámetros de los efectos, el cambio se grabará en la parte [MUTE CTRL] en forma de Mensaje Exclusivo del sistema.

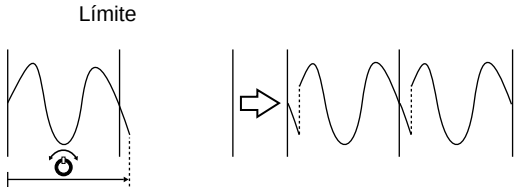
☞ **"Utilizar los mandos para modificar el sonido durante la reproducción (Real-Time Modify)" (p. 38)**
☞ **"Información musical gestionada en el modo Microscope" (p. 147)**

La grabación se realizará repetidamente desde el principio hasta el final del patrón. A diferencia de la grabación de mensajes de nota, al cambiar la información de un mando esta información se sobrescribirá cada vez que se repita el patrón, pero es posible superponer información de modificación para diferentes mandos.

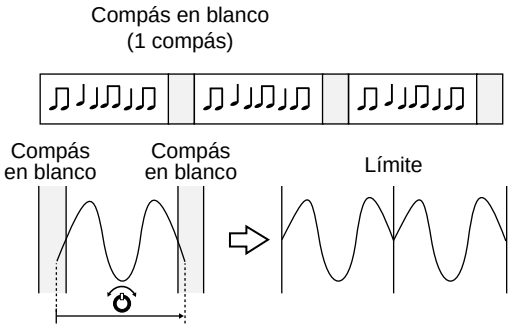


Cambios suaves en los límites de patrón

Al grabar movimientos de los mandos o arpeggios es posible que se grabe información no deseada en los límites del patrón si intenta grabar desde el principio hasta el final. Por ejemplo, al grabar a través de los límites del patrón puede grabarse lo siguiente.



En estos casos, active la función Loop Rest al definir los parámetros de grabación.
Cuando Loop Rest esté activada se crea un compás en blanco temporal entre los límites de patrón. Grabe en este compás en blanco para crear una transición suave entre los límites del patrón. Al reproducirse el compás en blanco sólo se oirá la claqueta.



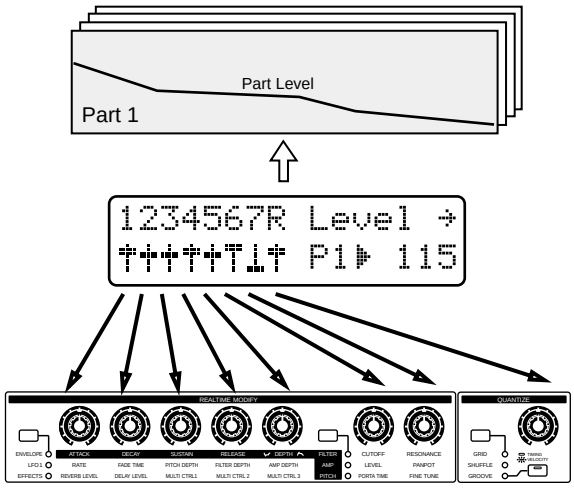
Grabar las operaciones en el mezclador de partes

1. Prepárese para grabar (p. 125).
Es posible seleccionar cualquier parte [1] – [R] como parte de grabación.
Durante la grabación se graba la parte correspondiente al mando utilizado (sea cual sea la parte seleccionada como parte de grabación).

2. Cuando esté preparado, inicie la grabación.
Al iniciarse la grabación el indicador [REC] se ilumina.

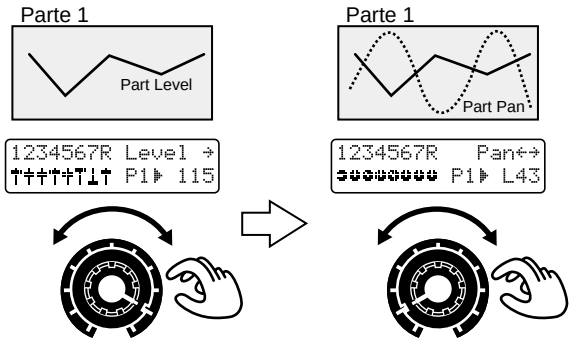
3. Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [MIXER] para pasar a la página Part Mixer (p. 33).

Cuando utilice el mezclador de partes para ajustar un valor durante la grabación, las operaciones en el mezclador de partes se grabarán a partir de este punto.



4. Al terminar de grabar pulse [STOP/PLAY].

La grabación se realizará repetidamente desde el principio hasta el final del patrón. Es posible cambiar los parámetros del mezclador de partes mientras graba; por ejemplo, puede grabar el volumen de parte en la primera pasada, la panoramización de parte en la segunda pasada, etc.

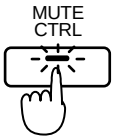


Grabar los ajustes de enmudecimiento

En un patrón es posible grabar los cambios en los ajustes de enmudecimiento para las partes o los grupos de percusión que realice durante la grabación.

1. Prepárese para grabar (p. 125).

Especifique [MUTE CTRL] para la parte de grabación.

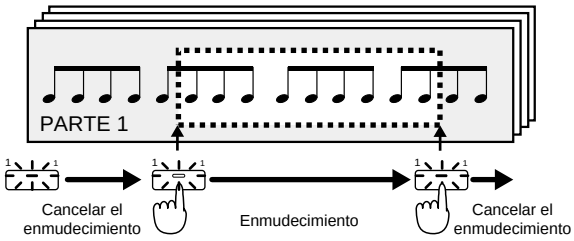


* *Si la parte de grabación no está ajustada a [MUTE CTRL], los cambios en los ajustes de enmudecimiento para las partes o grupos de percusión no se grabarán. [MUTE CTRL] sólo puede seleccionarse si el patrón no está sonando.*

2. Cuando esté preparado, inicie la grabación.

3. Pulse [PART MUTE] para poder definir los ajustes de enmudecimiento.

Si enmudece una parte o un grupo de percusión durante la grabación, el ajuste de enmudecimiento se grabará.



4. Al terminar de grabar pulse [STOP/PLAY].

Grabar los cambios de tempo

El tempo estándar de un patrón se memoriza al ejecutar la operación Pattern Write. No obstante, es posible grabar los cambios de tempo modificando el tempo mientras graba.

1. Prepárese para grabar (p. 125).

Especifique [MUTE CTRL] como la parte de grabación.

* *Si la parte de grabación no está ajustada a [MUTE CTRL], los cambios de tempo no se grabarán. [MUTE CTRL] sólo puede seleccionarse como parte de grabación cuando el patrón no está sonando.*

2. Cuando esté preparado, inicie la grabación.

Al iniciarse la grabación el indicador [REC] se ilumina. Durante la grabación es posible grabar cambios de tempo pulsando [TEMPO&MEASURE] y utilizando [INC] [DEC] o el dial [VALUE] para modificar el tempo.

* *Los cambios de tempo realizados con el pedal Switch no se grabarán.*

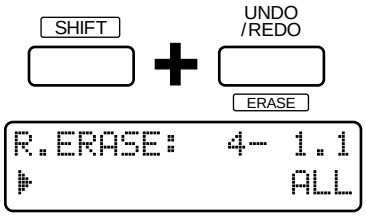
3. Al terminar de grabar pulse [STOP/PLAY].

Eliminar la información no deseada mientras graba (Real-Time Erase)

Real-Time Erase es una función que permite borrar sólo la información especificada, como una tecla o una gama de teclas, durante la grabación a tiempo real.
En particular, esto es útil al grabar la parte de percusión, ya que permite eliminar un sonido de percusión concreto.

1. Durante la grabación, mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [ERASE].

Pasará al modo Real-Time Erase, y aparecerá la siguiente pantalla.



2. Utilice [INC] [DEC] o el dial [VALUE] para seleccionar el tipo de información que desea eliminar.

Ajustes posibles:

ALL: Elimina toda la información musical de la parte de grabación.
NOTE: Elimina las notas de la gama especificada.
PC: Elimina los cambios de programa.
CC: Elimina los cambios de control.
BEND: Elimina la información de Pitch bend.
P-AFT: Elimina el aftertouch polifónico.
C-AFT: Elimina el aftertouch de canal.
SYS-EX: Elimina los mensajes exclusivos del sistema.
TEMPO: Elimina la información de tempo.
MUTE: Elimina la información de enmudecimiento.
CC#0–CC#127: Elimina los cambios de control del número de controlador seleccionado.

* *Si selecciona CC#1 podrá eliminar la información de la palanca de modulación.*

Para los ajustes de los mandos, también es posible utilizar el mando correspondiente del panel frontal para seleccionar esta información (cambio de control) para eliminarla.

Es posible seleccionar los siguientes ajustes de los mandos.

- **Afinación (p. 57, p. 87)**
[FINE TUNE]
- **Envolvente de la afinación (p. 58, p. 87)**
[ATTACK] [DECAY] [SUSTAIN] [RELEASE] [DEPTH]
- **Filtro (p. 61, p. 90)**
[CUTOFF] [RESONANCE]
- **Envolvente del filtro (p. 63, p. 91)**
[ATTACK] [DECAY] [SUSTAIN] [RELEASE] [DEPTH]
- **Amplificador (p. 67, p. 94)**
[LEVEL] [PANPOT]
- **Envolvente del amplificador (p. 68, p. 95)**
[ATTACK] [DECAY] [SUSTAIN] [RELEASE]
- **LFO1 (p. 71)**
[RATE] [FADE TIME] [PITCH DEPTH] [FILTER DEPTH] [AMP DEPTH]
- **Portamento (p. 77)**
[PORTA TIME]
- **Mezclador de partes (p. 33)**
[LEVEL] [PANPOT] [KEY SHIFT] [REVERB] [DELAY] [M-FX SW]

* *Es posible seleccionar [LEVEL]–[M-FX SW] utilizando los mandos de la página Part Mixer. En este momento, esta acción solamente seleccionará el parámetro; el valor del parámetro seleccionado no cambiará.*

3. Pulse [REC] para eliminar la información no deseada.

La información especificada se borrará al pulsar este botón.

* *Si selecciona "SYS-EX", "TEMPO" o "MUTE", se borrará la información de la parte [MUTE CTRL], sea cual sea la parte de grabación.*

Si selecciona "NOTE" como la información que debe eliminarse, podrá pulsar una tecla para eliminar sólo los mensajes de nota específicos. Las notas se borrarán mientras mantenga pulsada la tecla.
Si desea eliminar una gama de notas, pulse las teclas que indiquen los límites de la gama.

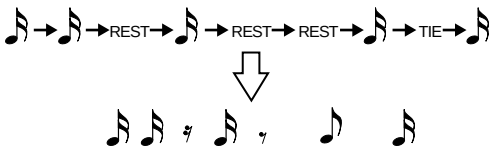
4. Cuando haya terminado pulse [EXIT] para volver al modo de grabación normal.

Grabar notas una a una (Grabación por pasos)

La grabación por pasos permite grabar notas una a una. Este método es muy adecuado para entrar notas cuya temporización sea esencial, como las de instrumentos de percusión o bajo.
En la grabación por pasos sólo es posible grabar mensajes de nota.
Es posible utilizar uno de los dos métodos siguientes de grabación por pasos. Utilice el uno o el otro según cada situación.

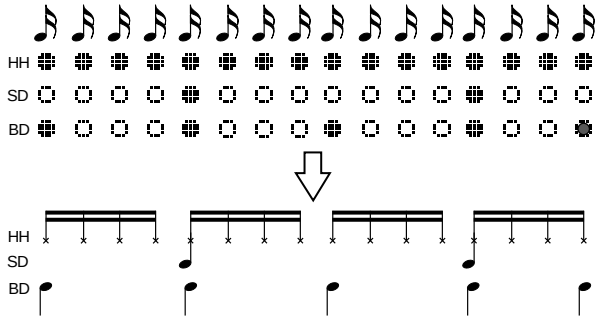
Grabación por pasos 1

Entre las notas sucesivamente mientras especifica la posición para cada nota. Este método no permite oír la interpretación mientras graba.



Grabación por pasos 2

Seleccione la nota que va a entrar, y mientras escucha la interpretación especifique la posición de una rejilla en la que desee colocar la nota. Este método es muy adecuado para grabar la parte de percusión, ya que permite entrar notas para cada instrumento de percusión por separado. Para las partes 1–7 puede crear frases secuenciadas de manera muy sencilla mientras escucha la interpretación.



Además de estos dos métodos de grabación descritos, existe también una función Microscope que permite modificar las notas que entra. Durante la grabación es posible pasar de la página de entrada por pasos a la página del modo Microscope.

☞ **“Editar información musical individualmente (Microscope Edit)” (p. 146)**

Proceso de grabación

Antes de empezar, seleccione el patrón que desea grabar. Si desea grabar un patrón nuevo, seleccione TMP (el patrón temporal). Si desea volver a grabar un patrón predefinido, etc., seleccione este patrón.

* *Si ya ha grabado algo en el patrón temporal, utilice la operación Pattern Initialize para eliminar toda la información musical del patrón temporal (p. 38).*

Si desea inicializar un patrón ...
☞ **“Copiar e inicializar ajustes” (p. 37)**

1. Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [REC].

Aparecerá la página Microscope, y la pantalla mostrará la posición de entrada.

“Clock” es una unidad de temporización que indica la posición de una nota. En el JX-305, un clock equivale a 1/96 de una nota negra.

2. Pulse [REC].

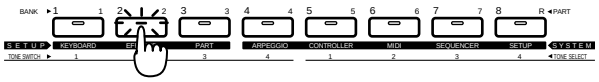
Aparecerá la página de espera para la grabación (p. 125).

3. Antes de empezar a grabar, ajuste los parámetros de grabación.

* *Durante la grabación por pasos no es posible definir ajustes para Count In y Loop Rest.*

4. Pulse un botón PART para especificar la parte que desea grabar (la parte de grabación).

El indicador del botón que pulse se iluminará.



* *En la grabación por pasos, Key Mode se ajustará de manera automática a Single.*

☞ **“Tocar dos patches desde el teclado (Key Mode) (p. 18)**

Si utiliza el método 1 de grabación por pasos para grabar

☞ Prosiga con "Grabar notas una a una (Grabación por pasos 1)."

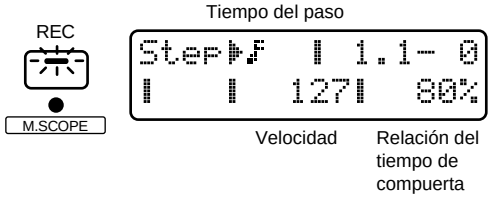
Si utiliza el método 2 de grabación por pasos para grabar

☞ Prosiga con "Grabar notas individuales en posiciones de una rejilla (Grabación por pasos 2)" (p. 134).

Grabar notas una a una (Grabación por pasos 1)

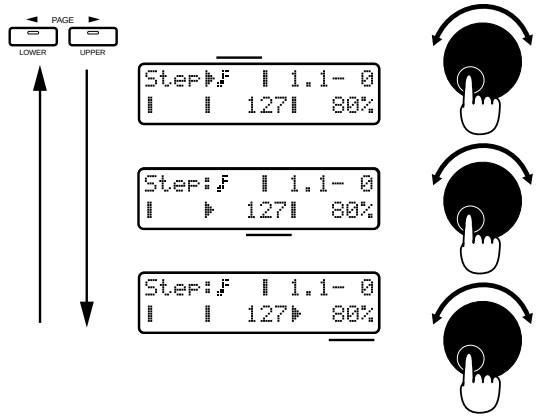
5. Pulse [REC] para iniciar la grabación..

El indicador [REC] se iluminará.
Aparecerá la siguiente pantalla.



6. Antes de entrar notas, seleccione el tiempo del paso, la velocidad y la relación del tiempo de compuerta.

Utilice PAGE [<] [>] para desplazar el cursor hasta el parámetro que desea ajustar, y utilice [INC] [DEC] o el dial [VALUE] para definir el valor.



Tiempo del paso

Seleccione la longitud de la nota que entrará (el tiempo que transcurre entre el momento en que pulsa una tecla y el momento en que pulsa la siguiente).

Valores posibles: 𝅝 𝅝. 𝅗𝅥 𝅗𝅥. 𝅗𝅥𝅗𝅥𝅗𝅥 𝅗𝅥𝅗𝅥𝅗𝅥. 𝅘𝅥 𝅘𝅥. 𝅘𝅥𝅗𝅥𝅘𝅥𝅗𝅥 𝅘𝅥𝅗𝅥𝅘𝅥𝅗𝅥. 𝅘𝅥𝅘𝅥𝅘𝅥 𝅘𝅥𝅘𝅥𝅘𝅥. 𝅘𝅥𝅯 𝅘𝅥𝅯. 𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯 𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯. 𝅘𝅥𝅰 𝅘𝅥𝅰.

El tiempo del paso de una nota negra es 96.

Velocidad

Especifica la fuerza de la nota.

Valores posibles: REAL, 1–127

Si desea entrar la velocidad con que ha tocado la nota, seleccione "REAL." Si desea entrar un valor de velocidad fijo, especifique el valor deseado entre 1 y 127.

* *Durante la grabación, el ajuste de "Cambiar el volumen de las notas tocadas en el teclado (Keyboard Velocity)" (p. 163) se ignora.*

Relación del tiempo de compuerta

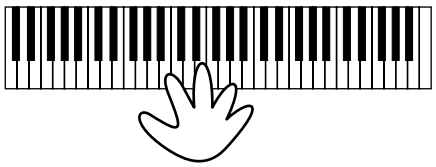
Especifica el tiempo que transcurre entre el momento de pulsar una tecla y el momento de soltarla (Tiempo de Compuerta) como una proporción del Tiempo del Paso. Cuanto más bajo sea el valor más cortas serán las notas, y cuanto más alto más largas.

Valores posibles: 1–200%

Normalmente debe seleccionar un valor próximo al 80%. Seleccione 50% para staccatos, y 100% para tenutos.

* *Cuando la parte de percusión sea la parte de grabación, el tiempo de compuerta se entrará con un valor fijo, por lo que no es necesario especificar la relación de tiempo de compuerta.*

7. Toque el teclado para entrar notas.



Las notas se entrarán al soltar las teclas, y entonces estará preparado para entrar la siguiente nota. Cada vez que entre una nota, la posición de entrada avanzará la longitud determinada por el tiempo del paso.

8. Repita los pasos 6 y 7 para entrar las notas.

Los ajustes de tiempo del paso, relación del tiempo de compuerta y velocidad de la nota previa se recuerdan. Si desea utilizar los mismos ajustes para la siguiente nota, no será necesario cambiarlos.

* *En la grabación por pasos 1, al grabar siempre se sobrescriben (substituyen) las notas, lo que significa que si entra notas en una parte que ya contiene notas, las notas ya existentes se borrarán.*

9. Al terminar de entrar notas pulse [STOP/PLAY].

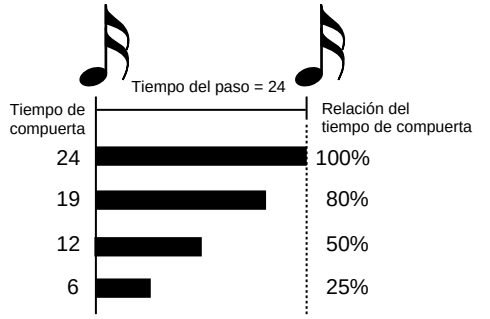
El patrón que haya grabado se encontrará en el patrón temporal (TMP). Si está satisfecho con el patrón que ha grabado, utilice la operación Pattern Write para guardarlo como un patrón de usuario.

☞ **“Guardar patrones que ha modificado (Pattern Write)” (p. 36)**

Tiempo del paso y tiempo de compuerta

En general, el tiempo de paso es la longitud desde una nota hasta la siguiente, y el tiempo de compuerta es la duración real del sonido de la nota (es decir, el tiempo entre que pulsa la nota y la suelta).

Por ejemplo, si entra semicorcheas (tiempo del paso = 24) con una relación de tiempo del paso = 80%, el tiempo de compuerta real será de 19.



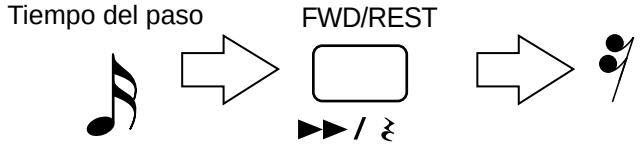
Varias maneras de entrar notas

Entrar un acorde

Mantenga pulsadas las notas que forman el acorde, y suelte todas las notas a la vez. El acorde no se entrará mientras mantenga pulsada una de las teclas, lo que permite cambiar las notas para corregir el acorde.

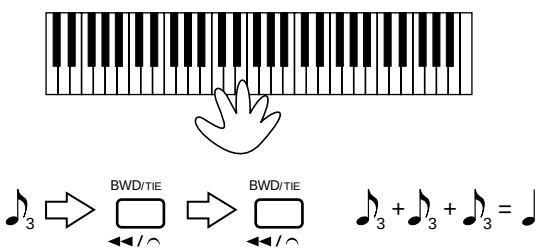
Entrar un silencio

Ajuste el tiempo del paso a la longitud del silencio deseado, y pulse [FWD/REST].



Entrar un ligado

Entre la primera nota que desee ligar, y pulse [BWD/TIE].



Aplicar un efecto slide

Si ajusta la relación de tiempo de compuerta al 100% o más (por ejemplo, a 105% para una frase de semicorcheas) y entra las notas por pasos, podrá entrar frases con legato. Una manera muy sencilla de aplicar un efecto slide es utilizando la entrada con legato junto con un patch como P:A18 o P:A27, que aplica un efecto slide a las notas tocadas con legato.

Para la frase a la que aplique el efecto slide podrá utilizar el mando [PORTA TIME] durante la reproducción para controlar la profundidad del efecto slide.

Para un patch que aplique un efecto slide a las notas tocadas con legato, ajuste los parámetros de la siguiente manera (p. 78).

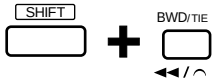
Solo Switch: ON
Solo Legato Switch: ON
Portamento Switch: ON
Portamento Time: 5 – 20
Portamento Mode: LEGATO

Efecto slide

Slide se refiere a la técnica de interpretación utilizada en instrumentos de cuerda como una guitarra o un bajo, con la que después de pulsar la cuerda se desplazan los dedos hasta otro traste sin volver a pulsar la cuerda. Con ello se produce una transición suave entre las afinaciones de las dos notas.

Si comete algún error durante la entrada

Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [BWD/TIE] para borrar la última nota que haya entrado. En este momento, la nota que borre sonará para confirmar la operación.

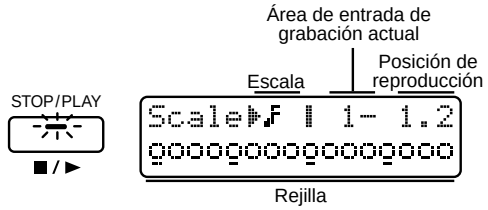


Grabar notas individuales en posiciones de una rejilla (Grabación por pasos 2)

5. Pulse [STOP/PLAY] para iniciar la grabación.

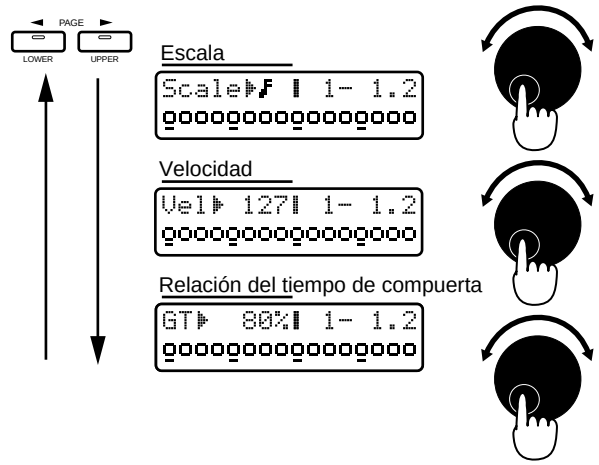
Los indicadores [STOP / PLAY] y [REC] se iluminarán. La pantalla indicará el área de entrada de grabación actual en el patrón y la posición de reproducción.

En la siguiente figura, el área de entrada de grabación actual es el compás 1, y se está reproduciendo el segundo tiempo del compás 1.



6. Antes de entrar notas, seleccione el valor de Scale, la nota (tone de percusión) que se entrará, la velocidad y la relación del tiempo de compuerta (para las partes 1–7).

Utilice PAGE [<] [>] para seleccionar el parámetro, y utilice [INC] [DEC] o el dial [VALUE] para ajustar el valor.



Scale

Selecciona el valor de nota de las notas que desea entrar. El área de entrada de grabación está determinada por la escala seleccionada.

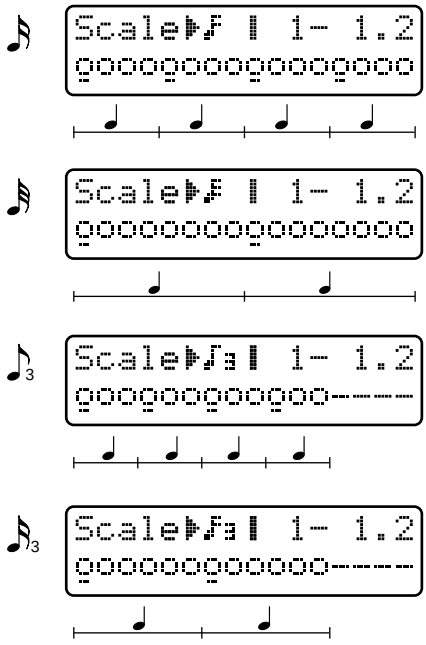
Valores posibles:

♪ : Es posible entrar semicorcheas, y las teclas blancas F3–G5 corresponderán a un compás del área de entrada de grabación.

𝅘𝅥𝅯 : Es posible entrar fusas, y las teclas blancas F3–G5 corresponderán a dos tiempos del área de entrada de grabación.

♪₃ : Es posible entrar tresillos de corchea, y las teclas blancas F3–G5 corresponderán a un compás del área de entrada de grabación.

𝅘𝅥𝅯₃ : Es posible entrar tresillos de semicorchea, y las teclas blancas F3–G5 corresponderán a dos tiempos del área de entrada de grabación.



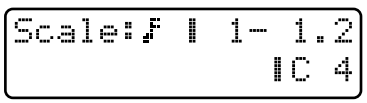
Seleccionar la nota que se entrará (tone de percusión)

Para seleccionar una nota (tone de percusión), mantenga pulsado [SHIFT] y pulse la nota deseada en el teclado. Mientras mantenga pulsado [SHIFT], las diferentes notas (tones de percusión) se asignarán al teclado igual que durante la interpretación, y la pantalla mostrará la nota (tone de percusión) asignada actualmente. Toque el teclado para seleccionar la nota que desea entrar. Después de tocar la nota, suelte [SHIFT] y esta nota se seleccionará.

Para cambiar la gama de teclas, utilice OCTAVE [-] [+].

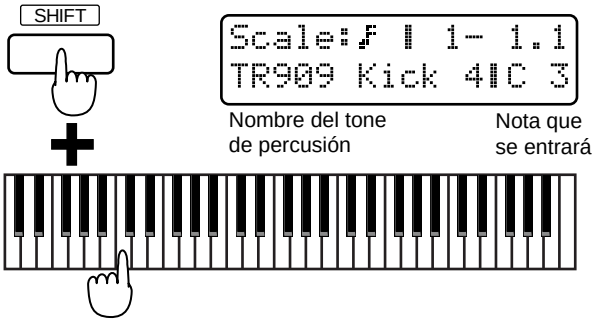
La pantalla será diferente según si la parte de grabación es la parte de percusión u otra parte.

Parte 1–7



Nota que se entrará

Parte de percusión



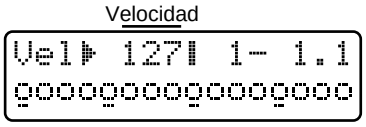
Velocidad

Especifica la fuerza de la nota.

Valores posibles: REAL, 1–127

Si desea entrar la velocidad con que ha tocado la nota, seleccione "REAL". Si desea entrar un valor de velocidad fijo, especifique el valor deseado entre 1 y 127.

* *Durante la grabación, el ajuste de "Cambiar el volumen de las notas tocadas en el teclado (Keyboard Velocity)" (p. 163) se ignora.*

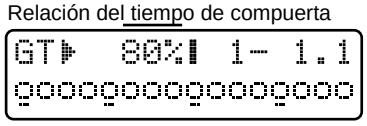


Relación del tiempo de compuerta

Especifica el tiempo que transcurre entre el momento de pulsar una tecla y el momento de soltarla (Tiempo de Compuerta) como una proporción del Tiempo del Paso. Cuanto más bajo sea el valor más cortas serán las notas, y cuanto más alto más largas.

Valores posibles: 1–200%

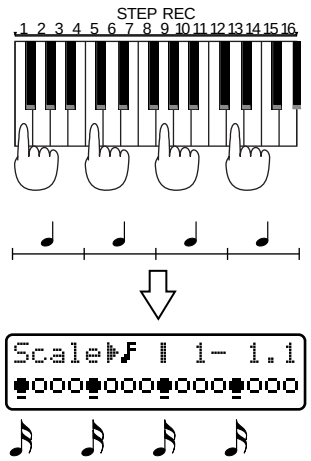
Normalmente debe seleccionar un valor próximo al 80%. Seleccione 50% para staccatos, y 100% para tenutos.



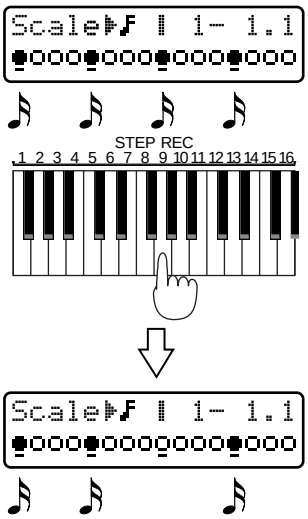
* *La parte de percusión se entra siempre con un tiempo de compuerta fijo, por lo que no es necesario ajustar el valor de la relación del tiempo de compuerta.*

7. Pulse la tecla correspondiente a las posiciones en que desee entrar un mensaje de nota. Puede empezar en cualquier posición.

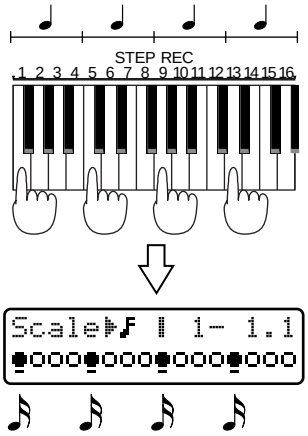
La pantalla mostrará "●" en las posiciones que haya entrado.



Para cancelar la entrada, pulse la tecla en la posición que desee cancelar. El símbolo "●" desaparece de la pantalla.



Si la longitud del patrón es de 1 compás, el tiempo es 4/4 y la escala es de semicorcheas, podrá entrar lo siguiente.



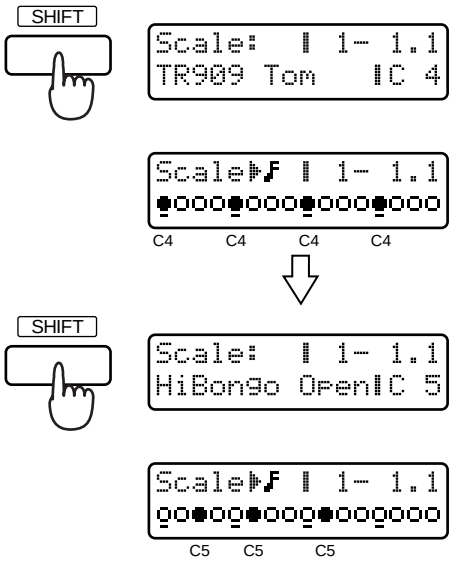
Las notas que entre se superpondrán (mezclarán) a las ya existentes.

Durante la grabación el patrón se reproducirá repetidamente, y los nuevos mensajes de nota grabados se añadirán a la reproducción.

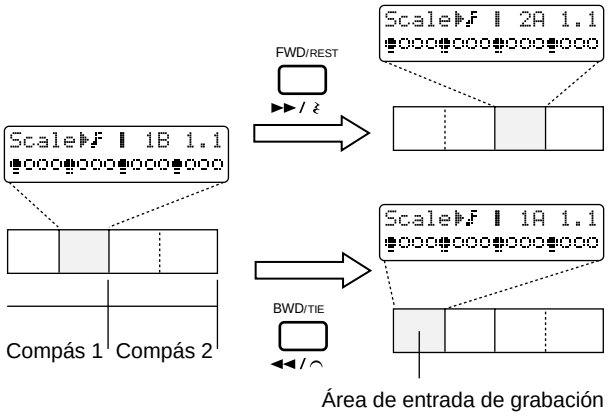
8. Mientras escucha la reproducción, repita los pasos 6 y 7 para entrar las notas.

Los ajustes de escala, la nota (tone de percusión) que se entrará, la velocidad y la relación del tiempo de compuerta se conservan de la nota previa. Si desea utilizar los mismos ajustes para la siguiente nota, no será necesario cambiarlos.

* *Si cambia la nota (tone de percusión) que entra, las posiciones de las notas (tones de percusión) previas de otras afinaciones no se visualizarán.*



Para desplazar el área de entrada de grabación, utilice [FWD] y [BWD].
Si pulsa [FWD], el área de entrada de grabación avanzará en 1 compás (o 2 tiempos).
Si pulsa [BWD] el área de entrada de grabación retrocederá en 1 compás (o 2 tiempos).
Si la longitud del patrón es de 2 compases, el tiempo es "4/4" y la escala es de fusas, el área de entrada de grabación se desplaza de la siguiente manera. Si el área de entrada de grabación se encuentra en los tiempos 3 y 4, se añade "B" a la derecha de la indicación de compás de la pantalla. Si el área de entrada de grabación se encuentra en los tiempos 1 y 2, se añade "A" a la derecha de la indicación de compás de la pantalla.

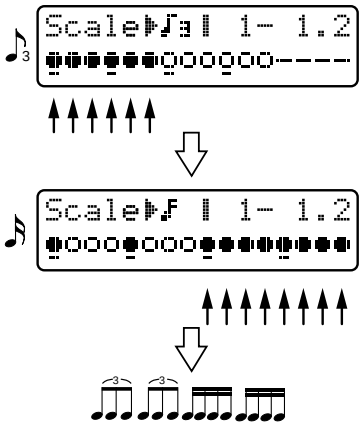


9. Al terminar de entrar notas pulse [STOP/PLAY].
El patrón que ha grabado se encontrará en el patrón temporal (TMP). Si está satisfecho con el patrón que ha grabado, utilice la operación Pattern Write para guardarlo como un patrón de usuario.

☞ **"Guardar patrones que ha modificado (Pattern Write)" (p. 36)**

Entrar ritmos complejos

Si cambia la escala durante la grabación podrá entrar ritmos que utilicen diversos valores de nota.



* *No es posible entrar ligados.*

* *Si graba la parte de percusión a tiempo real y a continuación utiliza la grabación por pasos 2, las notas entradas previamente aparecerán en la pantalla. No obstante, sólo verá las notas que coincidan con las posiciones de la rejilla de la escala seleccionada actualmente.*

Si cambia la escala durante la grabación, las notas que hasta este momento eran visibles dejarán de aparecer en la pantalla.
Por ejemplo, si entra fusas y a continuación cambia la escala a semicorcheas, las notas entradas en las posiciones de pad 2, 4, 6, 8, 10, 12, 14 ó 16 del teclado no se visualizarán.

Cambiar una nota que ha entrado

Mantenga pulsada la tecla para la nota que desea cambiar y pulse [SHIFT]. Se visualizará la nota entrada. Utilice [INC] [DEC] o el dial [VALUE] para cambiar la nota entrada.

Modificar la velocidad o la relación del tiempo de compuerta

En las páginas de ajuste de la velocidad o de la relación del tiempo de compuerta, pulse la tecla para la posición de la que desea modificar el valor, y aparecerá la información de la nota entrada. Utilice [INC] [DEC] o el dial [VALUE] para modificar el valor.

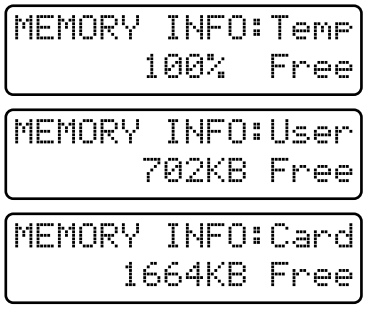
Comprobar la cantidad de memoria restante (Memory Information)

A continuación encontrará la manera de comprobar la cantidad de memoria restante en el área temporal de patrones y canciones, en la memoria de usuario y en la memoria de tarjeta.

1. **Pulse [UTILITY].**
2. **Pulse PAGE [<] [>] varias veces para seleccionar "MEMORY INFO", y pulse [ENTER].**

Aparecerá la página Memory Info.

3. **Utilice PAGE [<] [>] para seleccionar la memoria que desea comprobar, y pulse [ENTER].**



4. **Para salir de esta pantalla pulse [EXIT].**

Temp (Temporal)

La cantidad de información musical que puede grabarse en el patrón cargado actualmente en el área temporal aparece en forma de porcentaje.
Si la cantidad restante es del "0%", no será posible grabar ni editar patrones.

User (Memoria de usuario)

La cantidad restante de memoria de usuario interna aparece en KB (kilobytes). La capacidad máxima de la memoria de usuario es de unas 75.000 notas (la capacidad cuando todas las canciones están vacías).

Card (Memoria de tarjeta)

La cantidad restante de memoria de la tarjeta aparece en KB (kilobytes).

* *Si la cantidad restante es de "0 KB", o si el tamaño del patrón que desea guardar (la cantidad de información del patrón cargado en el área temporal) es superior a la capacidad restante de la memoria de usuario o de tarjeta, no será posible guardar el patrón. Además, si la capacidad restante de memoria de la tarjeta es de 1030 KB o inferior, no será posible crear un archivo de copia de seguridad.*

☞ **"Guardar todos los ajustes internos en una tarjeta (User Backup)" (p. 160)**

Los KB (kilobytes)

KB es una unidad para medir el tamaño de la información.
1000 KB forman 1 MB (megabyte).

Número máximo de notas grabadas

Es posible grabar un máximo de unas 8.000 notas de información musical en el patrón temporal. Éste es el número máximo de notas que pueden grabarse en un patrón. El JX-305 no puede grabar ni editar un patrón con un mayor número de notas.

El número de patrones que pueden guardarse

En la memoria de usuario es posible guardar un máximo de 200 patrones propios, y en la memoria de tarjeta también pueden guardarse un máximo de 200 patrones. Este número dependerá de la cantidad de información de los patrones que cree. Por ejemplo, si crea muchos patrones con grandes cantidades de información, de manera que no queda capacidad restante en la memoria de usuario o en la memoria de tarjeta, no será posible guardar más patrones. Además, si el tamaño del patrón (la cantidad de memoria ocupada por el patrón en el área temporal) es superior a la cantidad de memoria de usuario o memoria de tarjeta restante, el patrón no podrá guardarse.
Cuando se acerque al límite de la capacidad de la memoria de usuario o de la memoria de tarjeta, podrá aumentar el espacio disponible inicializando los patrones, etc. no deseados.

Si desea inicializar un patrón ...
☞ **"Copiar e inicializar ajustes" (p. 37)**

Capítulo 9. Editar patrones

Editar la información musical de una parte especificada (Pattern Edit)

El proceso de edición de la información musical de un patrón se conoce como Editar Patrón. Es posible modificar el contenido de la información musical de un patrón, o combinar varios patrones para crear un patrón totalmente diferente.

* *El patrón editado se guarda en el patrón temporal (TMP). Si desea conservar el patrón que ha creado deberá ejecutar la operación Pattern Write.*

☞ **"Guardar los patrones que ha modificado (Pattern Write)" (p. 36)**

Precauciones al editar un patrón

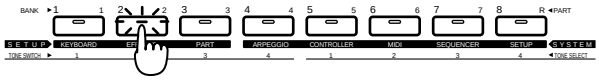
La edición de patrón puede realizarse en el modo Pattern (cuando el indicador [MODE] está apagado) cuando la pantalla muestra la página de selección de patrón (cuando el indicador [PTN/SONG] está iluminado). No es posible acceder a las diferentes páginas de edición mientras se está reproduciendo un patrón.

Ajustar parámetros

Para utilizar o modificar los parámetros, utilice [INC] [DEC] o el dial [VALUE].

Seleccionar la parte

Para seleccionar la parte que desea editar, pulse el botón PART [1]–[R], [MUTE CTRL] apropiado. La parte cuyo indicador esté iluminado será la seleccionada para la edición.



Si durante la edición desea volver a la página de ajuste de parámetros previa, pulse PAGE [<].
Si desea cancelar la edición, pulse [EXIT].

Undo/Redo

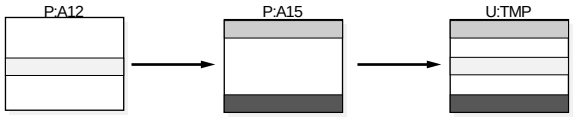
Si no está satisfecho con el patrón editado, puede pulsar el botón [UNDO/REDO] en la página de selección de patrones para volver a la información musical no editada.

* *En algunos casos, por ejemplo si se ha procesado una gran cantidad de información, la operación Undo puede no estar disponible.*

☞ **"Cancelar la operación previa (Undo/Redo)" (p. 17)**

Copiar una parte de un patrón (Copy)

Es posible copiar una parte específica de un patrón en otro patrón. Esto es útil si desea combinar partes de varios patrones para crear un nuevo patrón.



* *El patrón copiado se escribirá en el patrón temporal (TMP).*

* *Si el patrón origen de la copia tiene más compases que el patrón destino, el número de compases del patrón destino de la copia puede aumentar.*

* *No es posible copiar entre patrones con diferentes tipos de compás.*

* *Los parámetros de configuración no se copiarán al ejecutar la operación Copy. Si desea mover (copiar) un patrón específico (sin modificarlo) a un patrón de usuario, utilice la operación Pattern Write para desplazar la información. Si desea copiar un patrón en TMP sin modificarlo, pulse [REC] dos veces.*

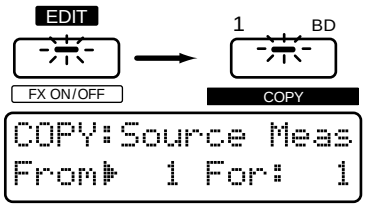
1. Seleccione el patrón origen de la copia.

2. Pulse [EDIT].

El indicador se iluminará, y la pantalla mostrará la página de edición.

3. Pulse NUMBER [1] (COPY).

Aparecerá la página de ajustes de la copia.



4. Seleccione la parte que desea copiar.

* *Es posible seleccionar más de una parte a la vez.*

5. Especifique el compás en el que se iniciará la copia.

Valores posibles: 1–32

6. Pulse [ENTER].

El cursor se desplazará hacia la derecha.

7. Especifique la longitud en compases (número de compases) que se copiará.

Valores posibles: 1–31, ALL

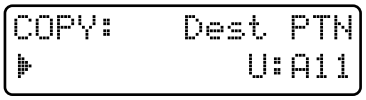
* *Si el ajuste es "ALL," se copiarán el compás inicial y todos los compases subsiguientes.*

Por ejemplo, si desea copiar desde el compás 4 hasta el final del compás 6, defina los siguientes ajustes.

8. Pulse [ENTER].
La pantalla indicará el grupo, el banco y el número del patrón destino de la copia.

9. Seleccione el patrón destino de la copia.
Valores posibles: TMP, P:A11–P:L88, U:A11–U:D18, C:A11 –C:D18

* *También es posible cambiar el grupo pulsando [PRESET / USER / CARD], [<PREV] [NEXT>] en la sección GROUP.*



10. Seleccione la parte destino de la copia.

* *Si ha seleccionado más de una parte como origen de la copia, la información se copiará de manera automática en las mismas partes. Si no puede seleccionar la parte destino de la copia, compruebe que no haya seleccionado dos o más partes como origen de la copia.*

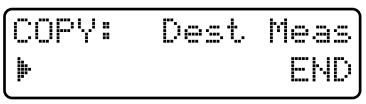
* *Si ha seleccionado [MUTE CTRL] como parte origen de la copia, sólo podrá seleccionar [MUTE CTRL] como parte destino de la copia.*

11. Pulse [ENTER].
La pantalla indicará el compás inicial para la copia en la parte destino de la copia.

12. Especifique el compás inicial para la copia en la parte destino de la copia.
Valores posibles: 1–31, END

* *Si el ajuste es "END", la información se copiará al final de la parte destino de la copia.*

* *No es posible especificar un número de compás que haga que la longitud del patrón supere los 32 compases.*



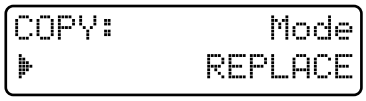
13. Pulse [ENTER].
La pantalla indicará el tipo de información musical que se copiará.

14. Seleccione el tipo de información musical que desea copiar.

Valores posibles:
ALL: Toda la información musical
NOTE: Notas
PC: Cambios de programa
CC: Cambios de control
BEND: Pitch bend
P-AFT: Aftertouch polifónico
C-AFT: Aftertouch de canal
SYS-EX: Información exclusiva del sistema
TEMPO: Tempo
MUTE: Enmudecimiento

15. Pulse [ENTER].
La pantalla mostrará el ajuste Copy Mode.

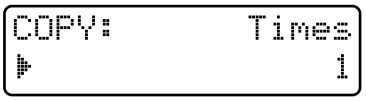
16. Seleccione el modo de copia.



Valores posibles: REPLACE, MIX
REPLACE: Se borrará la información musical del destino de la copia al ejecutar la operación de copia.
MIX: La información musical del destino de la copia se combinará con la nueva información copiada.

17. Pulse [ENTER].
La pantalla le permitirá especificar el número de veces que se copiará la información.

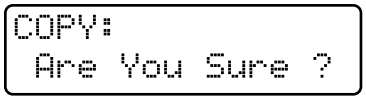
18. Especifique el número de veces que se copiará la información.



Valores posibles: 1–32

* *No es posible especificar un número de compases que haga que la longitud del patrón supere los 32 compases al ejecutar la operación Copy.*

19. Pulse [ENTER].
Aparecerá la página de confirmación.

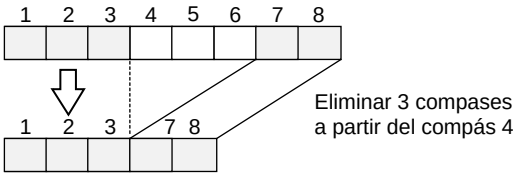


20. Pulse [ENTER] de nuevo.
Se ejecutará la copia y volverá a aparecer la pantalla normal.

Eliminar compases no deseados (Delete Measure)

Esta operación elimina los compases no deseados de un patrón, y desplaza los compases subsiguientes para rellenar el hueco. Si hay información musical después del área eliminada, la información musical de esta parte será más corta. Si ha especificado todas las partes para esta operación, el patrón será más corto.

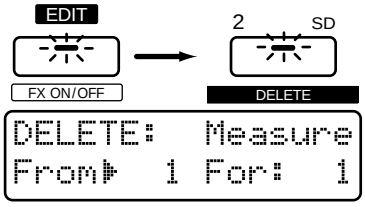
* *Si elimina todos los compases de todas las partes, se eliminará el patrón en si, y se convertirá en un patrón sin información musical (un patrón vacío).*



1. Seleccione el patrón del que desee eliminar información.

2. Pulse [EDIT].
El indicador se iluminará, y la pantalla mostrará la página de edición.

3. Pulse NUMBER [2] (DELETE).
Aparecerá la página de ajustes Delete Measure.



4. Seleccione la parte de la que desee eliminar información.

* *Es posible seleccionar más de una parte.*

5. Especifique el compás en el que se empezará a eliminar información.
Valores posibles: 1–32

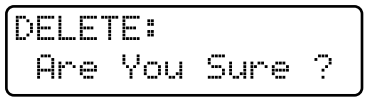
6. Pulse [ENTER].
El cursor se desplazará hacia la derecha.

7. Especifique la longitud en compases (número de compases) que se eliminarán.
Valores posibles: 1–31, ALL

* *Si el ajuste es "ALL", se verán afectados el compás inicial y todos los compases subsiguientes.*

Por ejemplo, si desea borrar desde el compás 4 hasta el final del compás 6, defina los siguientes ajustes.

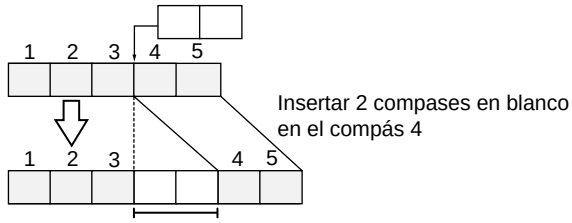
8. Pulse [ENTER].
La pantalla mostrará la página de confirmación.



9. Pulse [ENTER] de nuevo.
Se ejecutará la operación Delete Measure, y volverá a aparecer la pantalla normal.

Insertar compases en blanco (Insert Measure)

Esta operación inserta compases en blanco en la posición especificada de un patrón. Si desea añadir más material musical a un patrón, utilice esta operación para insertar compases en blanco antes de grabar el material adicional.
Los compases insertados tendrán el mismo tipo de compás que el patrón.

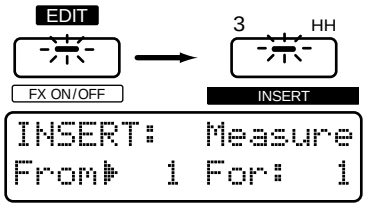


* *No es posible definir ajustes que definan una longitud de patrón superior a los 32 compases.*

1. Seleccione el patrón en el que desee insertar compases.

2. Pulse [EDIT].
El indicador se iluminará, y la pantalla mostrará la página de edición.

3. Pulse NUMBER [3] (INSERT).
La pantalla mostrará la página de ajustes Insert Measure.



4. Seleccione la parte en la que desee insertar compases.

* *Es posible seleccionar más de una parte.*

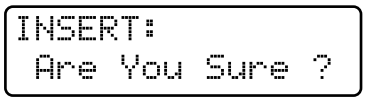
5. Especifique el compás en el que se insertarán los compases en blanco.
Valores posibles: 1–31, END

** Si especifica "END", los compases en blanco se añadirán al final de la información musical.*

6. Pulse [ENTER].
El cursor se desplazará hacia la derecha.

7. Especifique la longitud en compases (número de compases) que se insertarán.
Valores posibles: 0–32
Por ejemplo, si desea insertar dos compases en blanco entre los compases 3 y 4, defina los siguientes ajustes.

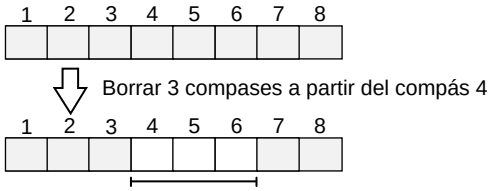
8. Pulse [ENTER].
La pantalla mostrará la página de confirmación.



9. Pulse [ENTER] de nuevo.
Se ejecutará la operación Insert Measure, y volverá a aparecer la pantalla normal.

Borrar información no deseada (Erase)

Esta operación borra parte del patrón. Esta operación es útil para borrar información entrada por error.

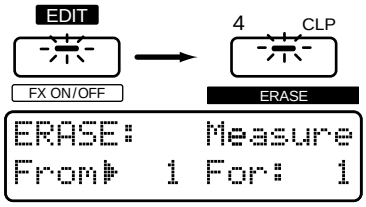


** Al borrar información la longitud del patrón no se ve afectada.*

1. Seleccione el patrón del que desea borrar información.

2. Pulse [EDIT].
El indicador se iluminará, y la pantalla mostrará la página de edición.

3. Pulse NUMBER [4] (ERASE).
La pantalla mostrará la página Erase.



4. Seleccione la parte de la que desea borrar información.
** Es posible seleccionar más de una parte.*

5. Especifique el compás a partir del cual empezará a borrarse.
Valores posibles: 1–32

6. Pulse [ENTER].
El cursor se desplazará hacia la derecha.

7. Especifique la longitud en compases (número de compases) en la que se borrará la información.
Valores posibles: 1–31, ALL
** Si selecciona "ALL", esta operación afectará al compás inicial especificado y a todos los compases subsiguientes.*

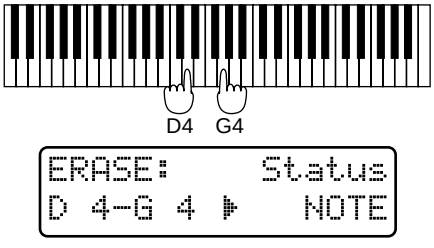
Por ejemplo, si desea borrar desde el compás 4 hasta el final del compás 6, defina los siguientes ajustes.

8. Pulse [ENTER].
La pantalla muestra el tipo de información que se borrará.

9. Seleccione el tipo de información musical que desea borrar.

Valores posibles:
ALL: Toda la información musical
NOTE: Notas
PC: Cambios de programa
CC: Cambios de control
BEND: Pitch bend
P-AFT: Aftertouch polifónico
C-AFT: Aftertouch de canal
SYS-EX: Información exclusiva del sistema
TEMPO: Tempo
MUTE: Enmudecimiento

Si selecciona NOTE y desea borrar sólo una gama de notas concreta, puede pulsar el teclado para especificar la gama. Por ejemplo, si especifica la siguiente gama se borrarán las notas entre D4 y G4. Si no especifica ninguna gama se borrarán todas las notas.



10. Pulse [ENTER].
La pantalla mostrará la página de confirmación.

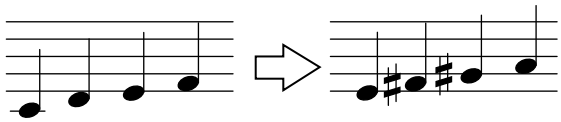
11. Pulse [ENTER] de nuevo.
Se ejecutará la operación Erase y volverá a aparecer la pantalla normal.

Transponer la afinación (Transpose)

Esta operación desplaza los números de nota (afinación) de la información grabada en un patrón. Es posible especificar una transposición de hasta +/-2 octavas.

* *Para la transposición no es posible especificar la gama de compases.*

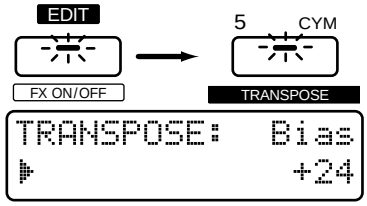
Transponer a 4 semitonos más agudos (+4)



1. Seleccione el patrón que desea transponer.

2. Pulse [EDIT].
El indicador se iluminará, y la pantalla mostrará la página de edición.

3. Pulse NUMBER [5] (TRANSPOSE).
La pantalla mostrará la página de ajustes Transpose.



4. Seleccione la parte que desea transponer.

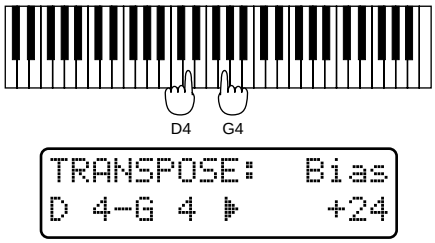
* *Es posible seleccionar más de una parte.*

5. Especifique la cantidad de transposición en intervalos de semitono.
Valores posibles: -24–+24

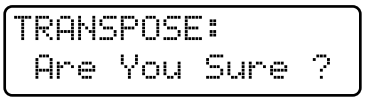
* *Si el valor del ajuste es "0" no habrá ninguna transposición.*

* *Si aplica Transpose a una parte de percusión, el sonido se cambiará por diferentes tones de percusión. En algunos casos es posible que algunas notas no suenen.*

Si desea transponer sólo una gama concreta de notas, pulse el teclado para especificar la gama. Si no especifica ninguna gama se transpondrán todas las notas.



6. Pulse [ENTER].
La pantalla mostrará la página de confirmación.



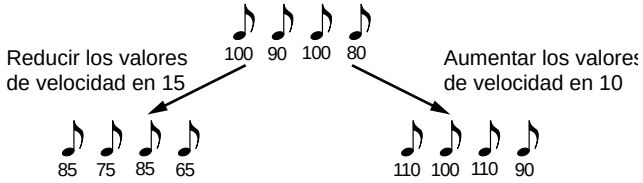
7. Pulse [ENTER] de nuevo.
Se ejecutará la operación Transpose y volverá a aparecer la pantalla normal.

Modificar la fuerza de las notas (Change Velocity)

Esta operación modifica la velocidad (fuerza de pulsación) de las notas grabadas en el patrón. Si aumenta el valor de velocidad las notas se tocarán con más fuerza. Esta operación puede utilizarse para aumentar o disminuir la dinámica general de interpretación al teclado.

* *Si esta operación resulta en una velocidad superior a 127 (o inferior a 1), el resultado se limitará a 127 (o 1).*

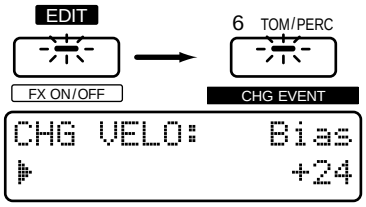
* *No es posible especificar una gama de compases para modificar la velocidad.*



1. Seleccione el patrón del que desee modificar la velocidad.

2. Pulse [EDIT].
El indicador se iluminará, y la pantalla mostrará la página de edición.

3. Pulse NUMBER [6] (CHG EVENT) para seleccionar la página de ajustes "CHG VELO".



4. Seleccione la parte cuya velocidad desee cambiar.

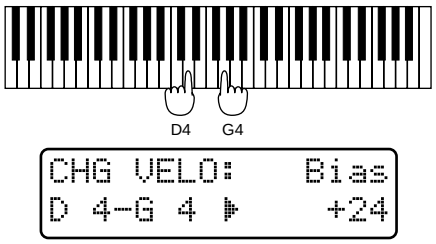
* *Es posible seleccionar más de una parte.*

5. Especifique la cantidad que se sumará a (o se restará de) la velocidad.

Valores posibles: -99–+99

Si el valor es "0" la velocidad no se modificará.

Si desea modificar la velocidad de una gama de notas concreta, utilice el teclado para especificar la gama. Si no especifica ninguna gama se modificará la velocidad de todas las notas.



6. Pulse [ENTER].

La pantalla mostrará la página de confirmación.

7. Pulse [ENTER] de nuevo.

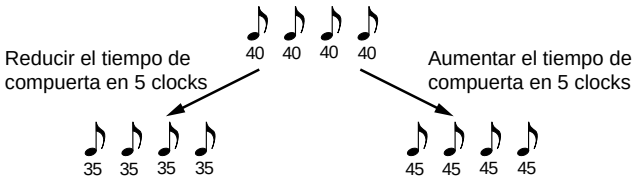
Se ejecutará la operación Change Velocity, y volverá a aparecer la pantalla normal.

Modificar la longitud de las notas (Change Gate Time)

Esta operación modifica el tiempo de compuerta (duración) de las notas del patrón. Puede utilizarla para que la interpretación suene más staccato o tenuto.

* *Si esta operación resulta en un tiempo de compuerta superior a 21504 (o inferior a 1), el resultado se limitará a 21504 (o a 1).*

* *No es posible especificar la gama de compases que se verá afectada por esta operación.*

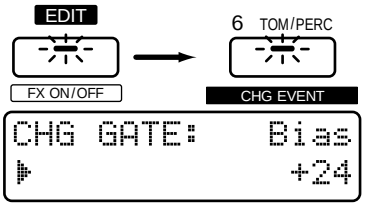


1. Seleccione el patrón del que desee modificar el tiempo de compuerta.

2. Pulse [EDIT].

El indicador se iluminará, y la pantalla mostrará la página de edición.

3. Pulse NUMBER [6] (CHG EVENT), y a continuación pulse PAGE [>] varias veces para seleccionar la página de ajustes "CHG GATE".



4. Seleccione la parte de la que desee modificar el tiempo de compuerta.

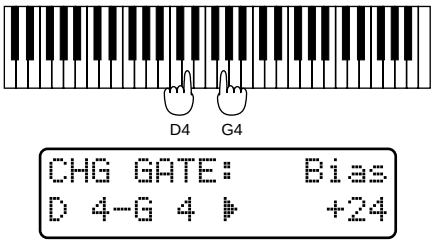
* *Es posible seleccionar más de una parte.*

5. Especifique la cantidad que desea sumar al (o restar del) tiempo de compuerta.

Valores posibles: -99–+99

Con el ajuste "0", el tiempo de compuerta no se modificará.

Si desea modificar el tiempo de compuerta de una gama de notas concreta, utilice el teclado para especificar la gama. Si no especifica la gama de notas, se modificará el tiempo de compuerta de todas las notas.



6. Pulse [ENTER].

La pantalla mostrará la página de confirmación.

7. Pulse [ENTER] de nuevo.

Se ejecutará la operación Change Gate Time, y volverá a aparecer la pantalla normal.

Desplazar ligeramente la afinación (Shift Clock)

Esta operación permite desplazar la información musical de un patrón en el tiempo en unidades de clock. Utilícela cuando desee desplazar ligeramente la temporización general.

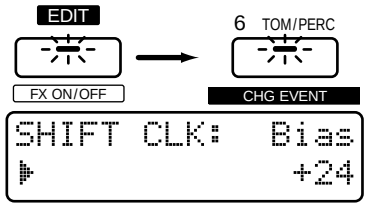
* *La información que se desplazaría antes del principio de la música se colocará al principio. En el caso de la información que se desplazaría después del final, se añaden el número necesario de compases. No obstante, si la información debe desplazarse más allá del final del patrón, ésta se colocará al final.*
* *No es posible especificar una gama de compases para desplazar su temporización.*
* *24 clocks corresponden a la longitud de una semicorchea.*

1. Seleccione el patrón cuya temporización desee desplazar.

2. Pulse [EDIT].

El indicador se iluminará, y la pantalla mostrará la página de edición.

3. Pulse NUMBER [6] (CHG EVENT), y a continuación pulse PAGE [>] varias veces para seleccionar la página de ajustes "SHIFT CLK".



4. Seleccione la parte cuya temporización desee desplazar.

* *Es posible seleccionar más de una parte.*

5. Especifique el número de clocks que desea desplazar la información.

Valores posibles: -99–+99

Especifique un valor negativo (-) para desplazar la información hacia el principio. Especifique un valor positivo (+) para desplazar la información hacia el final. Si el ajuste es "0" la información no se desplazará.

6. Pulse [ENTER].

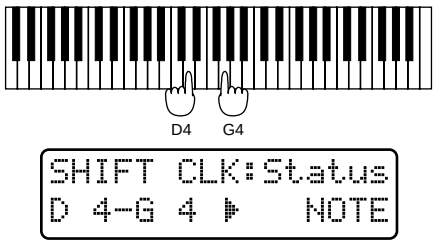
La pantalla indicará el tipo de información musical que se desplazará.

7. Seleccione el tipo de información musical que desea desplazar.

Valores posibles:

ALL:	Toda la información musical
NOTE:	Notas
PC:	Cambios de programa
CC:	Cambios de control
BEND:	Pitch bend
P-AFT:	Aftertouch polifónico
C-AFT:	Aftertouch de canal
SYS-EX:	Información exclusiva del sistema
TEMPO:	Tempo
MUTE:	Enmudecimiento

Si selecciona NOTE como tipo de información musical y desea desplazar sólo una gama de notas concreta, utilice el teclado para especificar esta gama. Si no especifica una gama se desplazarán todas las notas.



8. Pulse [ENTER].

La pantalla mostrará la página de confirmación.

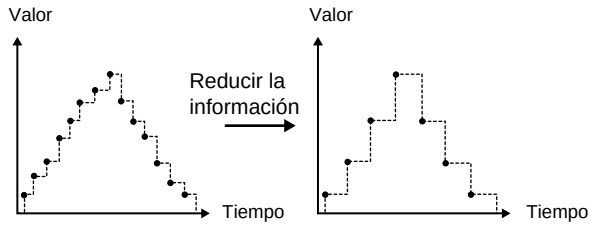
9. Pulse [ENTER] de nuevo.

Se ejecutará la operación Shift Clock, y volverá a aparecer la pantalla normal.

Reducir la información (Data Thin)

Los mensajes como pitch bend o de cambio de control utilizan valores continuos, por lo que pueden ocupar una gran cantidad de memoria. La operación Data permite reducir esta información de manera que el resultado audible no se ve afectado.

* *No es posible especificar la gama de compases que se verá afectada por esta operación.*

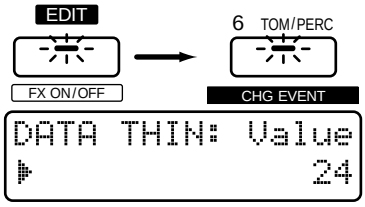


1. Seleccione el patrón en el que desee reducir la cantidad de información.

2. Pulse [EDIT].

El indicador se iluminará, y la pantalla mostrará la página de edición.

3. Pulse NUMBER [6] (CHG EVENT), y a continuación pulse PAGE [>] varias veces para seleccionar la página de ajustes "DATA THIN".



4. Seleccione la parte en la que desee reducir la cantidad de información.

* *Es posible seleccionar más de una parte.*

5. Especifique la cantidad de información que se reducirá.

Valores posibles: 0–99

Cuanto mayor sea el valor más se reducirá la información.

Si el ajuste es "0", la información no se reducirá.

6. Pulse [ENTER].

La pantalla mostrará el tipo de información musical que se reducirá.

7. Seleccione el tipo de información musical que desea reducir.

Valores posibles:

ALL: Toda la siguiente información musical
CC: Cambio de control
BEND: Pitch bend
P-AFT: Aftertouch polifónico
C-AFT: Aftertouch de canal

8. Pulse [ENTER].

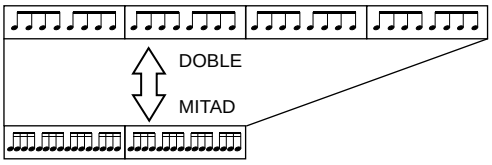
La pantalla mostrará la página de confirmación.

9. Pulse [ENTER] de nuevo.

Se ejecutará la operación Data Thin, y volverá a aparecer la pantalla normal.

Convertir la información de nota de un patrón (Reclock)

Es posible doblar o reducir a la mitad la temporización de la información musical grabada en un patrón. Por ejemplo, puede convertir un patrón de cuatro compases con un tempo de 120 a dos compases para que se reproduzcan igual a un tempo de 60. Si desea conectar patrones con un tempo muy diferente, es aconsejable utilizar la operación Reclock para hacer coincidir los valores de temporización de los dos patrones.



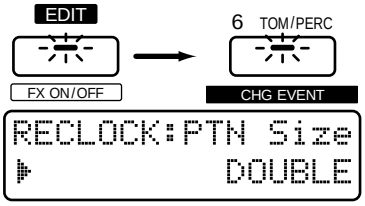
* *La operación Reclock no afecta al tempo original del patrón.*

1. Seleccione el patrón cuyos valores de temporización desee convertir.

2. Pulse [EDIT].

El indicador se iluminará, y la pantalla mostrará la página de edición.

3. Pulse NUMBER [6] (CHG EVENT), y a continuación pulse PAGE [>] varias veces para seleccionar la página de ajustes "RECLOCK".



4. Seleccione la parte cuyos valores de temporización desee convertir.

* *Es posible seleccionar más de una parte.*

5. Especifique la manera en que se convertirán los valores de temporización.

Valores posibles:

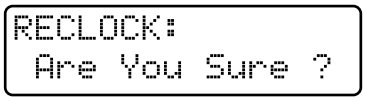
HALF: Los valores se reducirán a la mitad

DOUBLE: Los valores se doblarán

* *No es posible ajustar parámetros para la operación Reclock que resulten en un patrón de más de 32 compases o de menos de 1 compás.*

6. Pulse [ENTER].

La pantalla mostrará la página de confirmación.



7. Pulse [ENTER] de nuevo.

Se ejecutará la operación Reclock y volverá a aparecer la pantalla normal.

Utilizar los ajustes de Play Quantize para modificar un patrón (Edit Quantize)

Es posible modificar la información musical de un patrón según los ajustes de Play Quantize.

Normalmente, Play Quantize no afecta al contenido de la información musical, ya que sólo modifica la temporización de la reproducción del patrón. Si utiliza Edit Quantize podrá modificar la información musical en si, con lo que la información se reproducirá de la misma manera aunque no aplique Play Quantize.

* *No es posible especificar la gama de compases que se verá afectada por esta operación.*

1. Seleccione el patrón cuya información desee modificar.

2. Reproduzca el patrón, aplique Play Quantize y ajuste la reproducción (p. 40).

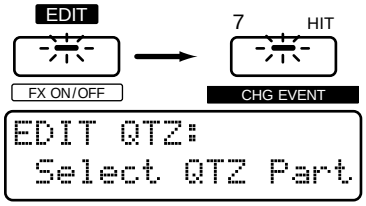
* *Si intenta ejecutar Edit Quantize sin aplicar Play Quantize aparecerá el siguiente mensaje. Es necesario aplicar Play Quantize antes de ejecutar Edit Quantize.*

3. Pulse [STOP/PLAY] para detener el patrón.

4. Pulse [EDIT].

El indicador se iluminará, y la pantalla mostrará la página de edición.

5. Pulse NUMBER [7] (QUANTIZE), y a continuación pulse PAGE [>] varias veces para seleccionar la página de ajustes "EDIT QTZ".



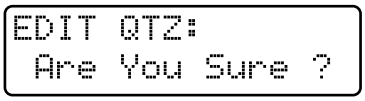
6. Seleccione las partes para las que desee ejecutar Edit Quantize.

* *Es posible seleccionar más de una parte.*

* *Los indicadores ya estarán iluminados para las partes a las que ya haya aplicado Play Quantize (las partes seleccionadas por [QTZ SELECT]). Si desea aplicar la operación a estas mismas partes, simplemente prosiga con el siguiente paso.*

7. Pulse [ENTER].

La pantalla mostrará la página de confirmación.

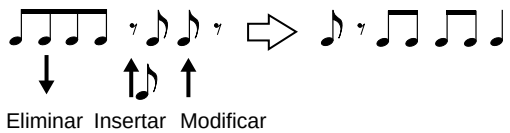


8. Pulse [ENTER] de nuevo.

Se ejecutará la operación Edit Quantize y volverá a aparecer la pantalla normal. Al terminar la operación, Play Quantize se desactivará automáticamente.

Editar información musical de manera individual (Microscope Edit)

Utilice Microscope Edit para desplazar eventos individuales a una posición diferente o para editarlos en detalle, y para eliminar o insertar notas, etc., individuales.



1. Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [M.SCOPE].

El indicador se iluminará.

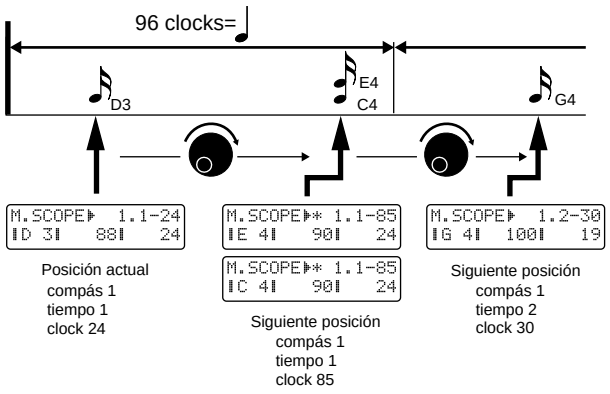
* *Al pasar al modo Microscope, Key Mode se ajusta a Single.*

Durante la grabación por pasos puede pulsar [REC] para pasar a la página Microscope, y la pantalla indicará la posición de entrada actual (compás, tiempo, clock). Ésta se conoce como la "posición".

Ver la información musical que entra

Gire el dial [VALUE] para desplazar la posición a un punto en que haya entrado información musical (notas e información de controlador, etc.). La pantalla mostrará la posición y el tipo de información musical.
Si gira el mando [VALUE] en sentido horario verá sucesivamente la información musical en la dirección de reproducción del patrón.
Si gira el mando [VALUE] en sentido antihorario verá sucesivamente la información musical en la dirección opuesta a la de reproducción del patrón.
También puede utilizar [FWD] y [BWD] para desplazarse por la información musical en lugar de utilizar el dial [VALUE].
Si mantiene pulsado [SHIFT] y gira el dial [VALUE], la posición se desplazará en unidades de un clock.

* *Si hay dos o más mensajes MIDI en la misma posición, aparecerá "*" a la derecha de " ▶ " en la pantalla.*



Ahora puede pulsar PART [1]–[R] para cambiar la parte. Esto permite ver la información grabada en otras partes. Si selecciona la parte de percusión también podrá seleccionar tones de percusión.

Para volver al modo de grabación pulse [REC].

☞ **"Grabar notas una a una (Grabación por pasos)" (p. 131)**

2. Para salir de la página Microscope pulse [STOP/PLAY].

Si desea guardar el patrón modificado, utilice la operación Pattern Write.

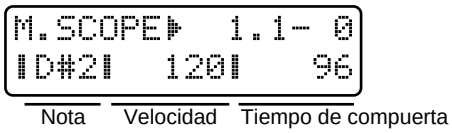
☞ **"Guardar los patrones que ha modificado (Pattern Write)" (p. 36)**

Información musical gestionada en el modo Microscope

El modo Microscope permite ver y editar los siguientes 9 tipos de información musical (mensajes MIDI).

Note

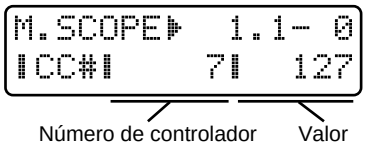
Información que toca un sonido.



Valores posibles:
Nota: C-1–G9
Velocidad: 1–127
Tiempo de compuerta: 1–21504

Cambio de control

Estos mensajes MIDI corresponden a varios números de controlador, y se utilizan para aplicar efectos como modulación o portamento. Éstos se utilizan básicamente para operaciones con los mandos.



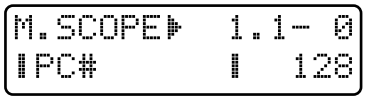
Valores posibles:
Número de controlador: **0–127**
Valor: **0–127**

Si desea más detalles acerca de la función de cada número de controlador ...

☞ **"Lista de ajustes de Transmisión/Recepción" (p. 235)**

Cambio de programa

Estos mensajes MIDI se utilizan para seleccionar sonidos (patches).
Se seleccionará el patch correspondiente al número de programa.

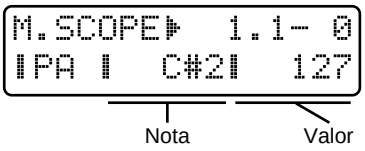


Valores posibles:
PC#: 1–128 (Número de programa)

Pitch Bend
Estos mensajes MIDI cambian la afinación.

Valores posibles: -8192–+8191

Poly A-Touch (Aftertouch polifónico)
Estos mensajes MIDI aplican aftertouch a notas individuales.



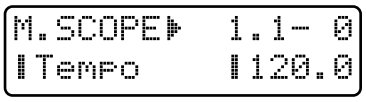
Valores posibles:
Nota: C-1–G9
Valor: 0–127
La pantalla indicará el nombre de la nota.

Ch A-Touch (Aftertouch de canal)
Estos mensajes MIDI aplican aftertouch a todo un canal MIDI.

Valores posibles: 0–127

** El teclado del JX-305 transmite mensajes de Aftertouch de canal.*

Cambio de tempo
Esta información controla el tempo. Se utiliza sólo para la parte MUTE CTRL.

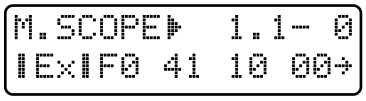


Valores posibles: 20.0–240.0

Enmudecimiento
Es la información de enmudecimiento para cada parte y para el grupo de percusión. Se utiliza sólo para la parte MUTE CTRL.

Valores posibles:
Parte, Grupo: P1–PR, BD, SD, HH, CLP, CYM, TOM/PC, HIT, OTHERS
Valor: OFF, ON

Sys Exclusive (Exclusiva del sistema)
Éstos son mensajes MIDI únicos del JX-305. Si todo el mensaje no cabe en una línea, aparecerá "→" en el borde derecho de la pantalla.
Puede pulsar PAGE [<] [>] para desplazar la página de pantalla. Se utiliza sólo para la parte MUTE CTRL.



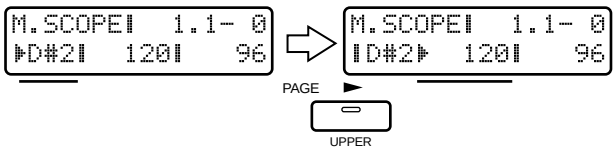
No Event
Si no hay ningún mensaje MIDI en la posición actual, aparece la siguiente pantalla.

Modificar el valor de la información musical (Change Event)

1. En la página Microscope, gire el dial [VALUE] para seleccionar la información musical que desee cambiar.

2. Pulse PAGE [>].
El cursor aparecerá en la posición del parámetro que puede modificarse.

3. Utilice [INC] [DEC] o el dial [VALUE] para modificar el valor.
Para los mensajes con más de un valor de parámetro que puede modificarse (como Notas, Cambios de control, Aftertouch polifónico, etc.), utilice [ENTER] o PAGE [<] [>] para desplazar el cursor.

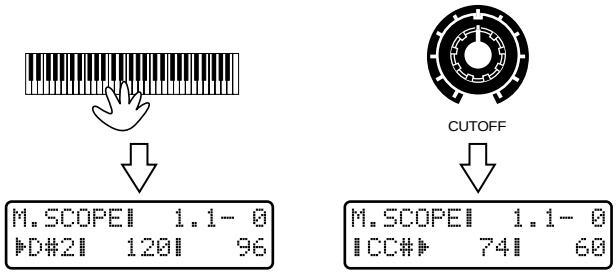


4. Pulse [ENTER] o PAGE [<] [>] para que el cursor vuelva a la posición.

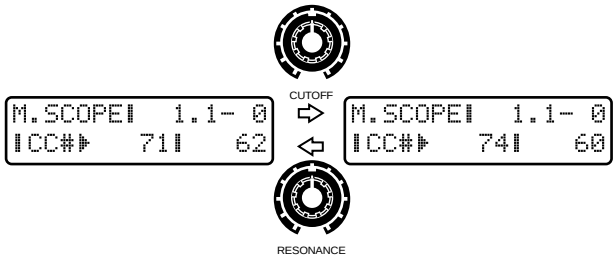
Utilizar el teclado o los mandos para modificar directamente la información musical

Para cambiar un número de nota, pulse una nota. Se entrará el número de nota correspondiente.

Para entrar un cambio de control, gire un mando de parámetro de patch. Se entrarán el número de controlador y el valor de este mando.



Si gira un mando diferente al número de controlador visualizado, el número de controlador existente en esta posición se substituirá.



Modificar información exclusiva del sistema

Los mensajes exclusivos del sistema empiezan por F0 y terminan por F7. Los valores aparecen en notación hexadecimal (00–7F).

1. En la página Microscope, gire el dial [VALUE] para seleccionar el mensaje exclusivo del sistema que desea modificar.

2. Pulse PAGE [>].

Aparecerá la página para entrar mensajes exclusivos del sistema, y el cursor aparecerá en la pantalla.

3. Pulse PAGE [<] [>] o [ENTER] para desplazar el cursor hasta la posición que desea modificar.

4. Utilice [INC] [DEC] o el dial [VALUE] para modificar el valor.

* *Si pulsa NUMBER [3] (INSERT) se entrará "00" en la posición del cursor, con lo que podrá añadir información.*

* *Si pulsa NUMBER [2] (DELETE) o [UNDO/ REDO] podrá borrar la información de la posición del cursor.*

5. Desplace el cursor hasta la posición F7 y pulse [ENTER], con lo que los ajustes modificados se confirmarán.

Una vez confirmados los ajustes volverá a la pantalla Microscope normal.

* *No es posible cambiar el F0 que inicia el mensaje y el F7 que lo termina.*

Para cancelar la operación sin cambiar la información, pulse [EXIT].

Ejemplos de mensajes exclusivos

A continuación encontrará algunos ejemplos de mensajes exclusivos.

* *Si desea una explicación detallada de los mensajes exclusivos, consulte la p. 253.*

Ajustar Reverb Level (p. 102) (dirección: 01H 00H 00H 29H) a 127 (7FH).

F0 41 10 00 0B 12 01 00 00 29 7F 57 F7

127

Dirección — Suma de control

Para ajustar Reverb Level a 0, cambie 7F del ejemplo anterior por 00.

F0 41 10 00 0B 12 01 00 00 29 00 56 F7

0

Suma de control

* *En el ejemplo anterior, el Número de ID de Equipo se ha ajustado a 17 (10H) (el ajuste original).*

☞ **"Diferenciar entre unidades del mismo modelo (Device ID Number)" (p. 165)**

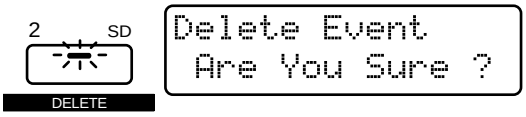
La suma de control

Al entrar el mensaje exclusivo Tipo IV de Roland debe entrar una suma de control inmediatamente antes de F7. El JX-305 calculará la suma de control de manera automática, por lo que no es necesario modificar el valor de la suma de control. Al entrar un nuevo mensaje exclusivo, puede simplemente entrar cualquier número antes de F7, y el JX-305 calculará el número correcto de manera automática.

Eliminar información musical (Delete Event)

1. En la pantalla Microscope, gire el dial [VALUE] para seleccionar la información musical que desea eliminar.

2. Pulse NUMBER [2] (DELETE).
Aparecerá la página de confirmación.



3. Pulse [ENTER].
La información musical se eliminará.

Insertar información musical (Insert Event)

1. En la pantalla Microscope, gire el dial [VALUE] para pasar a la posición en que desee insertar información musical.

2. Pulse NUMBER [3] (INSERT).
Aparecerá la página Insert Event, que mostrará la siguiente pantalla.

3. Utilice [INC] [DEC] o el dial [VALUE] para seleccionar el tipo de información musical que desea insertar.

Valores posibles:

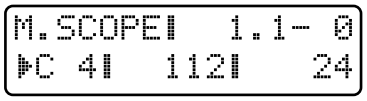
Si visualiza una parte 1–R en Microscope

Note: Nota
PC: Cambio de programa
CC: Cambio de control
Pch Bend: Pitch bend
P-AFT: Aftertouch polifónico
ChAfter: Aftertouch de canal

Si visualiza una parte MUTE CTRL en Microscope

Sys-Ex Información exclusiva del sistema
Tempo: Tempo
Mute: Enmudecimiento

4. Pulse [ENTER].
Aparecerá un mensaje con ajustes básicos para el tipo de información musical seleccionada.



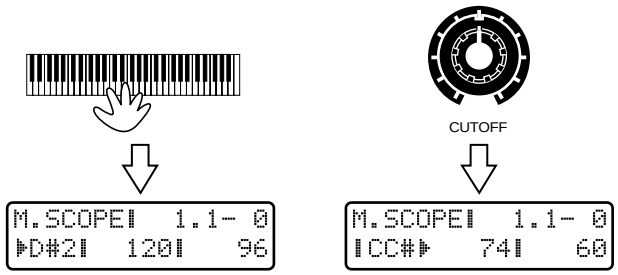
5. Pulse PAGE [<] [>] para desplazar el cursor hasta la posición que desea modificar.

6. Utilice [INC] [DEC] o el dial [VALUE] para modificar el valor.

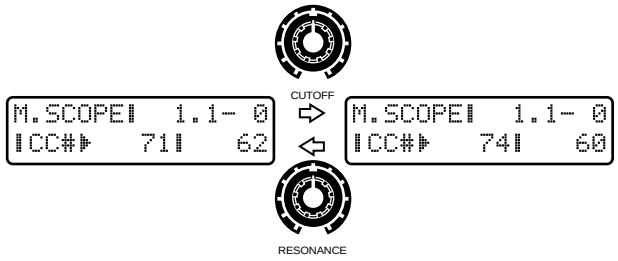
7. Pulse [ENTER] para confirmar los ajustes.

Utilizar el teclado y los mandos para insertar directamente información musical

Para entrar un número de nota, simplemente pulse una nota para entrar el número de nota correspondiente.
Para entrar un cambio de control gire un mando de parámetro de patch para entrar el número de controlador y el valor para este mando.



Si gira un mando diferente al número de controlador que se visualiza, el número de controlador existente en la posición se substituirá.



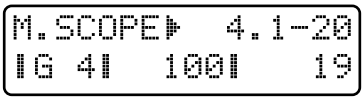
Si selecciona “Sys-Ex” (Exclusivo del sistema), aparecerá el siguiente mensaje. Igual que para la operación Change Event, utilice [INC] [DEC] o el dial [VALUE] y [ENTER] para entrar información hexadecimal de manera sucesiva.

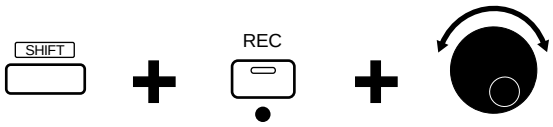
Desplazar información musical (Move Event)

1. En la página Microscope, gire el dial [VALUE] para acceder a la información musical que desea desplazar.

2. Mantenga pulsados [SHIFT] y [REC], y gire el dial [VALUE] para desplazar la información.

Mientras mantenga pulsados los botones, la pantalla mostrará la posición a la que se desplaza la información.



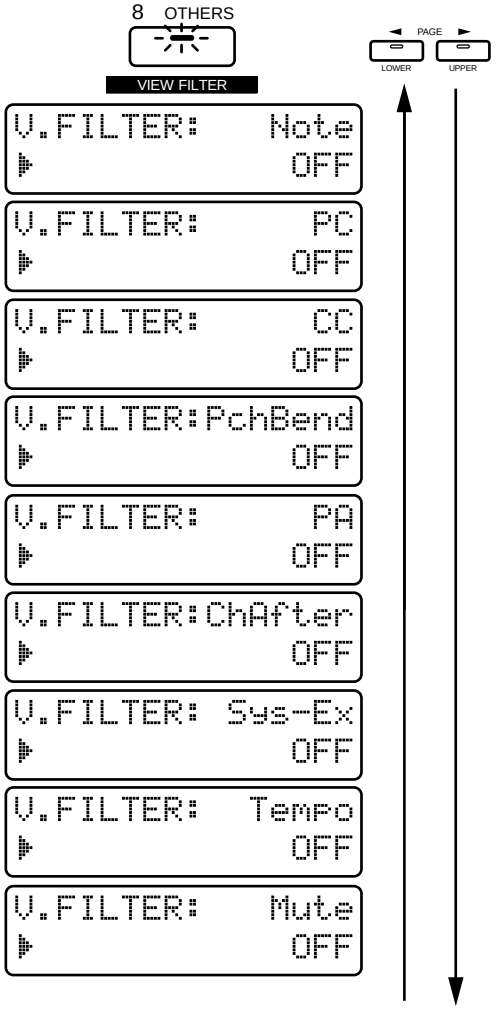


Ocultar información musical no deseada (View Filter)

Si ha grabado una gran cantidad de información musical en un patrón, puede ser difícil localizar la información buscada si se visualizan todos los tipos de información. En estos casos puede utilizar View Filter para especificar los tipos de información musical que deben visualizarse. Es posible especificar que sólo aparezcan ciertos tipos de mensajes MIDI, con lo que es más sencillo y rápido encontrar la información deseada.

1. En la página Microscope, pulse NUMBER [8] (VIEW FILTER).

La pantalla mostrará la página View Filter.



2. Pulse PAGE [<] [>] para seleccionar el tipo de información musical.

Note: Nota
PC: Cambio de programa
CC: Cambio de control
PchBend: Pitch bend
PA: Aftertouch polifónico
ChAfter: Aftertouch de canal
Sys-Ex: Información exclusiva del sistema
Tempo: Tempo
Mute: Enmudecimiento

3. Utilice [INC] [DEC] o el dial [VALUE] para desactivar la visualización de la información musical que no desea ver.

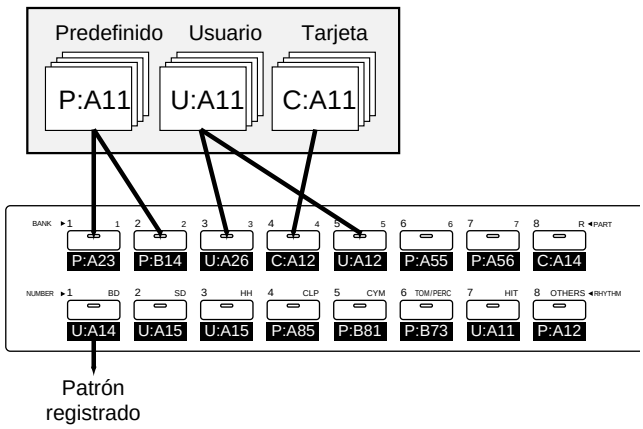
4. Al terminar de definir los ajustes, pulse [EXIT] para salir de esta página.

La información que haya desactivado dejará de aparecer en la página Microscope.

Capítulo 10. Reunir patrones muy utilizados en un grupo (Pattern Set)

Un Grupo de patrones es una colección de patrones. En un grupo de patrones es posible registrar 16 patrones. Los patrones registrados pueden recuperarse pulsando los 16 botones BANK y NUMBER [1]–[8].

Ejemplo de grupo de patrones



Utilizar un grupo de patrones para volver a llamar patrones

1. Pulse [PTN SET].

El indicador se iluminará, y el número y el nombre del patrón seleccionado actualmente aparecerán en la pantalla.

Ahora puede utilizar los botones BANK y NUMBER [1]–[8] para volver a llamar patrones.

2. Utilice [INC] [DEC] o el dial [VALUE] para seleccionar un número de grupo de patrones.

Valores posibles: U:01–U:30

La indicación de la pantalla cambiará.

Ahora aparecerá el grupo de patrones seleccionado.

3. Pulse los botones BANK y NUMBER [1]–[8] para volver a llamar los patrones que ha registrado.

Es posible volver a llamar patrones y cambiar entre grupos de patrones incluso mientras se está reproduciendo un patrón.

* *Si se está reproduciendo un patrón con una longitud de un compás, puede ser imposible seleccionar patrones utilizando los botones BANK y NUMBER [1]–[8].*

Asignar un patrón para volver a llamarlo

Es posible volver a asignar los patrones de cada grupo de patrones. En un grupo de patrones puede reunir sus patrones favoritos, o colocar los patrones que utilice con mayor frecuencia. Como ejemplo, aquí encontrará la manera de asignar el patrón P:A22 a un grupo de patrones.

En primer lugar seleccione el grupo de patrones al que asignará este patrón.

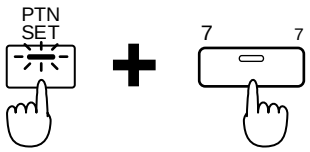
1. Seleccione el patrón P:A22 (p. 30).

2. Pulse [PTN SET].

El indicador se iluminará, y el número y el nombre del patrón seleccionado aparecerán en la pantalla.

3. Mantenga pulsado [PTN SET], y pulse el botón BANK o NUMBER [1]–[8] al que desee asignar el patrón.

El patrón se registrará en el botón que pulse. Por ejemplo, si desea registrar el patrón en el botón BANK [7], siga los pasos indicados a continuación.



Es posible registrar patrones incluso mientras se está reproduciendo un patrón.

4. Si desea registrar otro patrón, pulse [PTN/SONG] para volver a seleccionar el patrón, y repita los pasos 2–3.

Registrar una variación de un patrón

Si desea asignar un patrón con la información de configuración modificada (número de patch y status de enmudecimiento, etc. de cada parte), el patrón se volverá a llamar desde el grupo de patrones en el mismo estado en que se haya asignado. Aproveche esta posibilidad para crear variaciones basadas en un único patrón de usuario sin necesidad de guardar nuevos patrones adicionales.

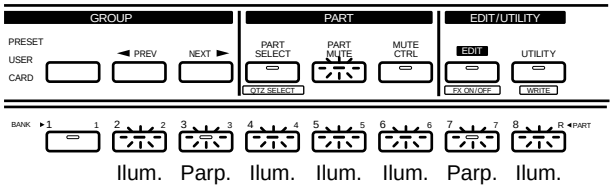
* *Los patrones asignados con los ajustes modificados no pueden seleccionarse con el proceso normal.*

Ejemplo de ajustes

Registrar con ajustes de enmudecimiento modificados

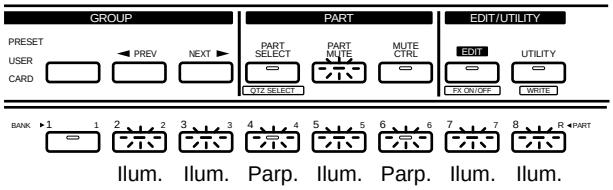
1. Seleccione el patrón P:A14.

2. Utilice [PART MUTE] y PART [1]–[R] para enmudecer partes tal como muestra el diagrama.



3. Mantenga pulsado [PTN SET] y pulse BANK [1] para registrar el patrón en el grupo de patrones.

4. Utilice [PART MUTE] y PART [1]–[R] para enmudecer partes tal como muestra el diagrama.



5. Mantenga pulsado [PTN SET] y pulse BANK [2] para registrar el patrón en el grupo de patrones.

6. Pulse BANK [1] [2] para seleccionar patrones con diferentes ajustes de enmudecimiento basados en el mismo patrón.

Guardar un grupo de patrones modificado (Pattern Set Write)

Una vez haya asignado patrones para crear un grupo de patrones, guarde el resultado como un grupo de patrones de usuario.

1. Compruebe que el patrón no esté sonando.

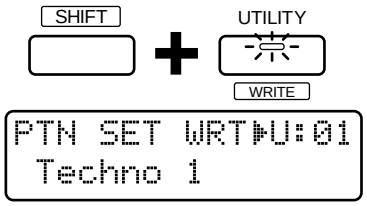
2. Pulse [PTN SET] para pasar a la página de selección de grupos de patrones.

Al modificar el contenido de un grupo de patrones aparecerá un asterisco "*" a la izquierda del número, indicando que el grupo de patrones seleccionado se ha modificado (editado). Si apaga el equipo sin guardar el grupo de patrones modificado, los cambios se perderán.

3. Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [WRITE].

El indicador parpadeará.

Aparecerá la siguiente pantalla, y aparecerá "▶" (cursor) a la izquierda del número.



Si no desea cambiar el número o el nombre, pase por alto los pasos 4–7.

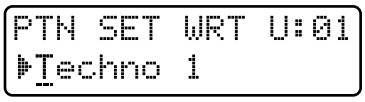
Si decide no guardar el patrón, pulse [EXIT].

4. Utilice [INC] [DEC] o el dial [VALUE] para seleccionar el número destino para guardar el patrón.

Ahora puede pulsar [UNDO/REDO] para comprobar el nombre del grupo de patrones que se encuentra actualmente en el número destino. Una vez haya localizado un grupo de patrones que no desee guardar, pulse [UNDO/REDO] de nuevo para volver a la pantalla previa.

5. Pulse PAGE [>].

El cursor se desplazará al principio de la segunda línea de la pantalla.



6. Asigne un nombre al grupo de patrones.

Utilice [INC] [DEC] o el dial [VALUE] para especificar el carácter.

Están disponibles los siguientes caracteres.

Espacio, A–Z, a–z, 0–9, ! " # $ % & ' ( ) * +, - . / : ; < = > ? @ [¥] ^ _ ` { | }

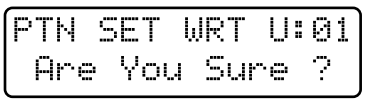
7. Repita los pasos 5–6 para entrar el nombre.

Pulse PAGE [<] para hacer retroceder el cursor hacia la izquierda.

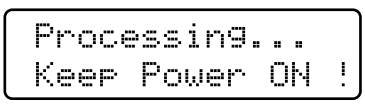
8. Pulse [ENTER].

La pantalla mostrará la página de confirmación.

Si decide cancelar la operación, pulse [EXIT].



9. Pulse [ENTER] de nuevo.



Se ejecutará la operación Pattern Set Write y volverá a aparecer la pantalla normal.

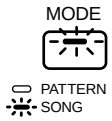
El grupo de patrones estará guardado.

Capítulo 11. Conectar patrones por el orden de reproducción para crear una canción

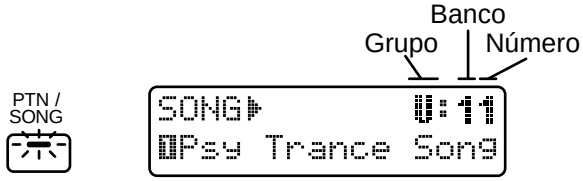
Un grupo de patrones conectados por el orden de reproducción se conoce como una “canción”.
Al reproducir una canción, los patrones cambiarán automáticamente de manera secuencial, con lo que no será necesario seleccionar los patrones. Es posible registrar hasta 50 patrones en cada canción, por el orden en que deben reproducirse.

Reproducir una canción

1. En la sección SEQUENCER, pulse [MODE] para que se ilumine su indicador (modo Song).



2. Pulse [PTN/SONG].
El indicador se iluminará.
La pantalla mostrará el grupo, banco, número y nombre de la canción seleccionada actualmente.



* *Para las canciones no es posible seleccionar el grupo predefinido o el grupo de tarjeta.*

3. Utilice [INC] [DEC] o el dial [VALUE] para seleccionar un banco o un número (U:11–U:72).
El número y el nombre de la pantalla cambiarán.

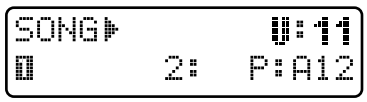
* *Para seleccionar canciones también puede utilizar los botones BANK y NUMBER [1]–[8].*

La canción estará seleccionada.

* *Con los ajustes originales, U:35–U:72 son las canciones en blanco (EMPTY SONG) que no contienen información musical. Si selecciona EMPTY SONG e inicia la reproducción no se oirá nada.*

4. Pulse [STOP/PLAY], y la canción empezará a reproducirse.
Al iniciar la reproducción de la canción, la pantalla indica el nombre del patrón actual, igual que al reproducir un patrón. Durante la reproducción, los patrones cambian de manera automática en la secuencia grabada. Los cambios de tempo y la visualización del compás dentro del patrón pueden controlarse igual que durante la reproducción de un patrón (p. 31).

Si pulsa [PTN/SONG] mientras se reproduce una canción, la pantalla mostrará el orden de reproducción del patrón actual. En el siguiente ejemplo, la pantalla indica que el patrón P:A12 es el segundo patrón.



Pulse [PTN/SONG] de nuevo, y la pantalla volverá a mostrar el nombre del patrón actual.

5. Pulse [STOP/PLAY] para detener la reproducción de la canción.

* *No es posible seleccionar otros patrones, y tampoco es posible cambiar entre canciones durante la reproducción.*

Avance rápido y rebobinado

Cada vez que pulse [FWD] avanzará hasta el siguiente patrón.
Cada vez que pulse [BWD] retrocederá al patrón previo.
Si mantiene pulsado [FWD] y pulsa [BWD], pasará al principio del último patrón.
Si mantiene pulsado [BWD] y pulsa [FWD], pasará al principio de la canción. Si utiliza [FWD] y [BWD] mientras la canción está detenida, la pantalla mostrará el orden de reproducción del patrón.

Precauciones durante la reproducción

Las canciones no contienen realmente la información musical de los patrones; contienen sólo el orden en que deben reproducirse los patrones. Esto significa que si modifica un patrón que haya registrado en una canción, la reproducción de la canción también se verá afectada. Si elimina la información musical de un patrón, la reproducción se detendrá en el momento de seleccionar este patrón.
Si una canción utiliza patrones que están guardados en una tarjeta de memoria, la reproducción de la canción se detendrá si la tarjeta no está insertada en la ranura para tarjetas de memoria. Compruebe que haya insertado la tarjeta en la ranura para tarjetas de memoria.

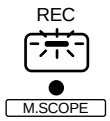
Grabar una canción

En el JX-305 es posible grabar una canción entrando el orden por el que deben reproducirse los patrones.

1. Seleccione la canción que desea grabar.

2. Pulse [REC].

El indicador se iluminará, y se iniciará la grabación.



La pantalla mostrará el número de entrada del patrón (el orden de reproducción).
Si ha seleccionado una canción nueva e inicia la grabación, el número será "1".

3. Utilice [INC] [DEC] o el dial [VALUE] para seleccionar el patrón que debe registrarse en primer lugar.

4. Pulse [ENTER].

El número de entrada de patrón aumentará en uno.

5. Seleccione el patrón que se registrará a continuación.

Después de seleccionarlo pulse [ENTER].

6. Repita los pasos 3 y 4 para terminar la canción.

Una vez haya registrado el último patrón, pulse [EXIT] o [REC] para terminar la grabación.
Si entra un patrón por error, mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [BWD] para volver a la página de entrada del paso previo.

* *Si desea conservar la canción que ha grabado, deberá ejecutar la operación Song Write.*

☞ **"Guardar una canción que ha grabado (Song Write)" (p. 157)**

Volver a grabar desde media canción

Si vuelve a grabar una canción desde la mitad, o si desea añadir un nuevo patrón al final de la canción, utilice [FWD] para pasar a la posición (número de entrada de patrón) en la que desea iniciar la grabación. A continuación pase al modo de grabación para volver a grabar desde esta posición.

Escuchar un patrón

Después de seleccionar un patrón durante la grabación puede pulsar [STOP/PLAY] para escuchar este patrón. Igual que en el modo Pattern, puede seleccionar diferentes patrones mientras los escucha. Una vez haya terminado pulse [STOP/PLAY].

Mientras escuche el patrón, el nombre del patrón que escuche aparecerá en la pantalla.

Asignar un patrón con los parámetros de configuración modificados

Mientras escucha un patrón puede modificar los ajustes de enmudecimiento, del mezclador de partes, de los efectos, etc. para la parte y pulsar [ENTER] para asignar la parte con estos ajustes. Esto no afectará al patrón original de ninguna manera, ya que los parámetros de configuración de cada patrón se guardan como parte de la información de canción.
Utilice esta función para modificar los ajustes de enmudecimiento o el tipo de multiefectos de un patrón para crear una canción simplemente desarrollando el mismo patrón de maneras diferentes.

Editar canciones (Song Edit)

Igual que es posible editar un patrón en el modo Pattern, también es posible editar una canción en el modo Song. El proceso de realización de cambios en el modo Song se conoce como "editar canción".

* *Una canción editada se coloca en el área temporal. Si desea conservar esta canción deberá ejecutar la operación Song Write.*

☞ **"Guardar una canción que ha grabado (Song Write)" (p. 157)**

Precauciones al editar una canción

Las canciones pueden editarse cuando se visualiza la página de selección de canción del modo Song (es decir, cuando el indicador [PTN/SONG] está iluminado). Durante la reproducción de una canción no es posible acceder a las diferentes páginas de edición.

Ajustar los parámetros

Para ajustar o modificar cada parámetro, utilice [INC] [DEC] o el dial [VALUE].
También puede utilizar [FWD] [BWD] para especificar la posición en la que desea iniciar la edición (el número de reproducción de patrón).
Durante la edición, si desea volver a la página de ajuste de parámetros previa, pulse PAGE [<].

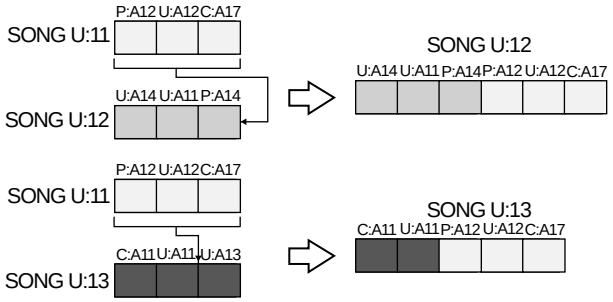
Si desea cancelar la edición, pulse [EXIT].

Copiar una canción (Song Copy)

Esta operación copia una canción en una posición de canción diferente. Puede utilizarla para combinar dos canciones en una, o para combinar partes de varias canciones para crear otra canción.

* *Si ya hay información en la canción destino de la copia, esta información se sobrescribirá.*

El número de patrones de la canción destino de la copia puede aumentar, por ejemplo si la canción origen de la copia contiene más patrones que la canción destino.



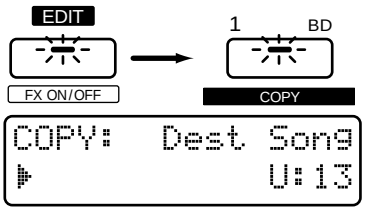
1. Seleccione la canción origen de la copia.

2. Pulse [EDIT].

El indicador se iluminará, y la pantalla mostrará la página de edición.

3. Pulse NUMBER [1] (COPY).

Aparecerá la pantalla de ajustes de Song Copy.



4. Seleccione la canción destino de la copia.

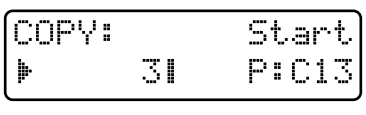
Valores posibles: U:11–U:72

5. Pulse [ENTER].

La pantalla indicará el número de reproducción de patrón de la canción destino de la copia y el patrón correspondiente.

6. Especifique la posición (número de reproducción de patrón) en la que se iniciará la copia.

Valores posibles: 1–50, END

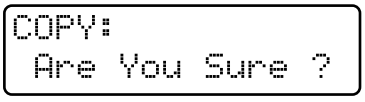


Si el ajuste es “END”, la información se copiará al final de la canción destino de la copia.

* *No es posible especificar una operación Copy que resulte en una canción con más de 50 patrones.*

7. Pulse [ENTER].

La pantalla mostrará la página de confirmación.

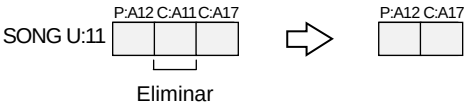


8. Pulse [ENTER] de nuevo.

Se ejecutará la operación Song Copy y volverá a aparecer la pantalla normal.

Eliminar los patrones no deseados de una canción (Delete Pattern)

Esta operación elimina un patrón de una canción. Al eliminar un patrón, todos los patrones subsiguientes se desplazan hacia adelante. Utilice esta operación para eliminar los patrones no deseados de una canción.



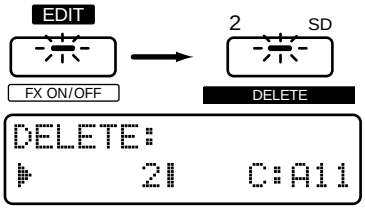
1. Seleccione la canción de la que desea eliminar un patrón.

2. Pulse [EDIT].

El indicador se iluminará, y la pantalla mostrará la página de edición.

3. Pulse NUMBER [2] (DELETE).

Aparecerá la página de ajustes Delete Pattern, y la pantalla indicará el número de reproducción de patrón y el patrón correspondiente.



4. Seleccione el patrón (número de reproducción de patrón) que desee eliminar.

Valores posibles: 1–50, ALL

Si el ajuste es “ALL”, se eliminarán todos los patrones de la canción.

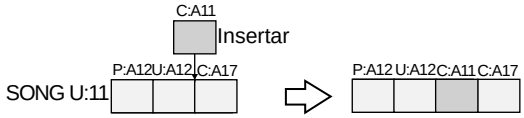
5. Pulse [ENTER].
La pantalla mostrará la página de confirmación.

6. Pulse [ENTER] de nuevo.
Se ejecutará la operación Delete Pattern y volverá a aparecer la pantalla normal.

Insertar un patrón (Insert Pattern)

Esta operación inserta un patrón en la posición especificada de una canción. Utilice esta operación para añadir patrones adicionales a la canción.

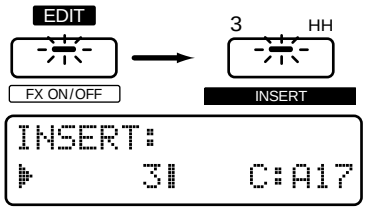
** Es posible grabar un máximo de 50 patrones en una canción. Si la canción ya contiene 50 patrones, no será posible insertar más patrones.*



1. Seleccione la canción en la que desee insertar un patrón.

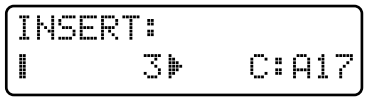
2. Pulse [EDIT].
El indicador se iluminará, y la pantalla mostrará la página de edición.

3. Pulse NUMBER [3] (INSERT).
Aparecerá la página de ajustes Insert Pattern, y la pantalla indicará el número de reproducción de patrón y el patrón correspondiente.



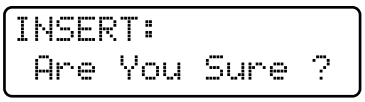
4. Especifique la posición (número de reproducción de patrón) en la que desee insertar el patrón.
Valores posibles: 1–50, END
Con el ajuste END, el patrón se añadirá al final de la canción.

5. Pulse [ENTER].
El cursor se desplazará hacia la derecha.



6. Seleccione el patrón que se insertará.
Valores posibles: P:A11–P:L88, U:A11–U:D18, C:A11–C:D18
** Puede pulsar [PRESET/USER/CARD] y [<PREV] [NEXT>] para cambiar entre grupos.*

7. Pulse [ENTER].
La pantalla mostrará la página de confirmación.



8. Pulse [ENTER] de nuevo.
Se ejecutará la operación Insert Pattern y volverá a aparecer la pantalla normal.

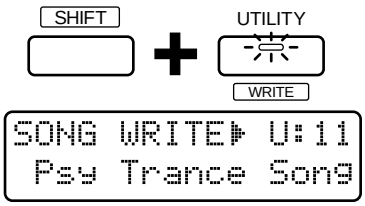
Guardar una canción que ha grabado (Song Write)

Si está satisfecho con la canción que ha grabado, guárdela como una canción de usuario.

1. Compruebe que la canción esté detenida.

2. Pulse [PTN/SONG] para acceder a la página de selección de canción.
Si modifica los ajustes de canción aparecerá "*" (asterisco) a la izquierda del número, indicando que la canción seleccionada se ha modificado (editado). Si apaga el equipo sin guardar la canción, perderá los cambios.

3. Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [WRITE].
El indicador parpadeará.
Aparecerá la siguiente pantalla, y "▶" (cursor) aparecerá a la izquierda del número.



Si no desea modificar el número o el nombre, ignore los pasos 4–7.
Si decide no guardar la canción, pulse [EXIT].

4. Utilice [INC] [DEC] o el dial [VALUE] para seleccionar el banco y el número destino para guardar la canción.

Ahora puede pulsar [UNDO/REDO] para comprobar el nombre de la canción que se encuentra en el número destino. Localice una canción que no le importe perder y pulse [UNDO/REDO] de nuevo para volver a la pantalla previa.

5. Pulse PAGE [>].
El cursor se desplazará al principio de la segunda línea de la pantalla.

6. Asigne un nombre a la canción.
Utilice [INC] [DEC] o el dial [VALUE] para especificar caracteres.
Es posible seleccionar los siguentes caracteres.
Espacio, A–Z, a–z, 0–9, ! " # $ % & ' ( ) * +, - . / : ; < = > ? @ [¥] ^ _ ` { | }

7. Repita los pasos 5–6 para entrar el nombre.
Para hacer retroceder el cursor hacia la izquierda, pulse PAGE [<].

8. Pulse [ENTER].
La pantalla mostrará la página de confirmación.
Para cancelar la operación, pulse [EXIT].

9. Pulse [ENTER] de nuevo.

Se ejecutará la operación Song Write y volverá a aparecer la pantalla normal.
La canción estará guardada.

Inicializar ajustes (Song Initialize)

Esta operación inicializa la canción a un estado en que no hay ningún patrón grabado.

1. Compruebe que la canción no se esté reproduciendo.

2. Pulse [PTN/SONG] para acceder a la página de selección de canción.

3. Seleccione la canción que desea inicializar.

4. Pulse [UTILITY].
El indicador se iluminará.

5. Pulse PAGE [<] [>] varias veces para seleccionar "INITIALIZE" y pulse [ENTER].

6. Seleccione "SONG" y pulse [ENTER].
Aparecerá la siguiente pantalla.

7. Pulse [ENTER].

Se ejecutará la operación Song Initialize y volverá a aparecer la pantalla normal.

Capítulo 12. Utilizar tarjetas de memoria

El panel posterior del JX-305 dispone de una ranura para tarjetas de memoria que permite utilizar tarjetas de memoria (SmartMedia: opcional). Las tarjetas de memoria pueden utilizarse de las siguientes maneras.

1) Además de los Grupos de usuario de la memoria interna, podrá utilizar Grupos de tarjeta para guardar patches de usuario y patrones de usuario.
   Patches: C:A11–C:H88 (p. 18)
   Grupos de percusión: C:A11–C:A34 (p. 28)
   Patrones: C:A11–C:D18 (p. 30)
   Los patches y patrones guardados en un grupo de tarjeta pueden utilizarse de la misma manera que los patches y patrones de un grupo de usuario.
2) Todos los ajustes del JX-305, incluyendo los ajustes de sistema, pueden guardarse (copia de seguridad) en una tarjeta, y recuperarse en la memoria interna (volcado) cuando se desee.

* *Excepto al ejecutar la operación Card Duplicate (p. 161), apague siempre el equipo antes de insertar o retirar una tarjeta.*

* *Si pega un adhesivo en el área de protección contra la escritura de la tarjeta de memoria, no será posible grabar o borrar información de la tarjeta. Al guardar o inicializar un patrón o patch, compruebe que la tarjeta no esté protegida contra la escritura. Consulte en el manual del usuario de la tarjeta los detalles acerca de la protección contra la escritura.*
Si intenta ejecutar una operación como guardar en el grupo de tarjeta con la tarjeta protegida contra la escritura, aparecerá el siguiente mensaje.

```
   CAUTION !
Memory Protected
```

Precauciones al utilizar una tarjeta de memoria

Tarjetas de memoria que el JX-305 puede utilizar

El JX-305 puede utilizar las siguientes tarjetas de memoria (que debe adquirir aparte). No inserte ningún otro tipo de tarjeta de memoria en la ranura.

S2M-5 (tipo 2 MB)
S4M-5 (tipo 4 MB)

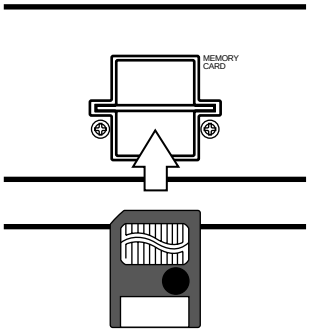
Las tarjetas de 2 MB y 4 MB difieren en el número máximo de patrones que pueden contener.

2 MB : Máximo de 220.000 notas
(100.000 notas con un archivo de copia de seguridad)
4 MB : Máximo de 480.000 notas
(360.000 notas con un archivo de copia de seguridad)

Insertar y retirar una tarjeta

Excepto al ejecutar la operación Card Duplicate, apague siempre el equipo al insertar o retirar una tarjeta.

1. Con el equipo apagado, inserte la tarjeta de memoria en la ranura para tarjetas de memoria del panel posterior tal como muestra la siguiente figura. Inserte completamente la tarjeta con firmeza hacia el interior de la ranura.



Antes de utilizar una tarjeta nueva (Format)

Antes de poder utilizar una tarjeta de memoria nueva en el JX-305 deberá ejecutar la operación “Format” para prepararla para su utilización en el JX-305. Al formatear una tarjeta de memoria, toda la información que pueda contener se borrará. Esto significa que también deberá utilizar la operación Format para borrar una tarjeta que ya haya utilizado en el JX-305.

* *Aunque la tarjeta de memoria ya esté formateada al adquirirla, deberá volverla a formatear en el JX-305.*

Si inserta una tarjeta de memoria no formateada, aparecerá la siguiente pantalla.

```
   CAUTION !
Wrong Card
```

1. Compruebe que la tarjeta de memoria que desea formatear esté insertada en la ranura para tarjetas de memoria.

2. Pulse [UTILITY].
El indicador se iluminará.

3. Pulse PAGE[<] [>] varias veces para seleccionar "CARD" y pulse [ENTER].

4. Pulse PAGE [<] [>] varias veces para seleccionar "FORMAT" y pulse [ENTER].

Aparecerá la página de formateado.

5. Pulse [ENTER].

Aparecerá la siguiente pantalla, y se ejecutará la operación Format.

6. Al terminar el formateado aparecerá la siguiente pantalla.

Para salir de la página de formateado pulse [UTILITY].

Guardar todos los ajustes internos en una tarjeta (User Backup)

Toda la información interna (patches de usuario, patrones de usuario, canciones de usuario, grupos de patrones de usuario, grupos RPS de usuario, etc.) y los ajustes de sistema pueden guardarse en una tarjeta de memoria. Toda esta información se conoce como "archivo de copia de seguridad". Cada tarjeta de memoria puede contener un archivo de copia de seguridad de este tipo.

* *Para crear un archivo de copia de seguridad debe disponer como mínimo de 1030 KB libres en la tarjeta de memoria. Si intenta crear un archivo de este tipo con menos de 1030 KB libres en la tarjeta de memoria, aparecerá el siguiente mensaje. En este caso, inicialice los patrones no necesarios para aumentar el espacio disponible en la tarjeta hasta los 1030 KB o más.*

Si desea verificar la cantidad de memoria restante de la tarjeta ...
☞ **"Comprobar la cantidad de memoria restante (Memory Information)" (p. 137)**

Si desde el primer momento ya desea reservar memoria para crear un archivo de copia de seguridad, ejecute la operación User Backup para crear un archivo de copia de seguridad inmediatamente después de formatear la tarjeta.

1. Compruebe que haya insertado una tarjeta de memoria en la ranura para tarjetas de memoria.

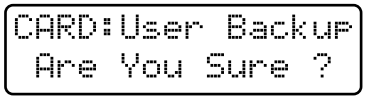
2. Pulse [UTILITY].

El indicador se iluminará.

3. Pulse PAGE [<] [>] varias veces para seleccionar "CARD" y pulse [ENTER].

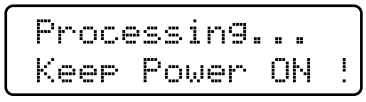
4. Pulse PAGE [<] [>] varias veces para seleccionar "USER BACKUP" y pulse [ENTER].

Aparecerá la página User Backup.



5. Pulse [ENTER].

Aparecerá la siguiente pantalla, y se ejecutará la operación User Backup.



6. Una vez haya terminado la operación User Backup aparecerá la siguiente pantalla.

Si desea salir de la página User Backup, pulse [UTILITY].

* *Si ejecuta la operación User Backup en una tarjeta que ya contiene un archivo de copia de seguridad, el contenido del archivo de copia de seguridad previo se perderá.*

* *Los patches de usuario o los patrones de usuario que se han guardado en una tarjeta con la operación User Backup no pueden volverse a llamar como un grupo de tarjeta.*

Volver a cargar en la memoria interna los ajustes guardados (Backup Load)

Esta operación vuelve a cargar en la memoria interna el contenido de un archivo de copia de seguridad guardado en una tarjeta.

1. **Compruebe que haya insertado una tarjeta de memoria en la ranura para tarjetas de memoria.**
2. **Pulse [UTILITY].**

El indicador se iluminará.

3. **Pulse PAGE [<] [>] varias veces para seleccionar "CARD" y pulse [ENTER].**
4. **Pulse PAGE [<] [>] varias veces para seleccionar "BACKUP LOAD" y pulse [ENTER].**

Aparecerá la página Backup Load.

5. **Pulse [ENTER].**

Aparecerá la siguiente pantalla, y se ejecutará la página Backup Load.

6. **Al terminar la operación Backup Load aparecerá la siguiente pantalla.**

Para salir de la página Backup Load, pulse [UTILITY].

Borrar el archivo de copia de seguridad de la tarjeta (Backup Delete)

Si ya no necesita un archivo de copia de seguridad que haya creado, bórrelo. Al borrarlo aumentará la capacidad de la tarjeta de memoria en 120.000 notas.

1. **Compruebe que haya insertado una tarjeta de memoria en la ranura para tarjetas de memoria.**
2. **Pulse [UTILITY].**

El indicador se iluminará.

3. **Pulse PAGE [<] [>] varias veces para seleccionar "CARD" y pulse [ENTER].**
4. **Pulse PAGE [<] [>] varias veces para seleccionar "BACKUP DELETE" y pulse [ENTER].**

Aparecerá la pantalla Backup Delete.

5. **Pulse [ENTER].**

Aparecerá la siguiente pantalla, y se ejecutará la operación Backup Delete.

6. **Al terminar la operación Backup Delete aparecerá la siguiente pantalla.**

Para salir de la página Backup Delete pulse [UTILITY].

Copiar toda una tarjeta (Card Duplicate)

Esta operación copia toda la información de una tarjeta de memoria en otra tarjeta de memoria, creando así un duplicado exacto de la primera tarjeta. Si una tarjeta contiene información importante, es aconsejable crear un duplicado como medida de seguridad.

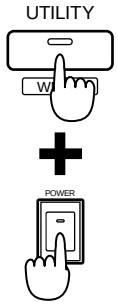
* *La operación Card Duplicate puede utilizarse sólo entre tarjetas de la misma capacidad. Por ejemplo, no es posible copiar una tarjeta de 2 MB en una tarjeta de 4 MB, o viceversa.*

1. **Prepare una tarjeta origen de la copia y una tarjeta de memoria vacía de la misma capacidad.**

La tarjeta destino de la copia debe estar formateada.

2. **Mantenga pulsado [UTILITY] y pulse el botón [POWER] para poner en marcha el equipo.**

Aparecerá la siguiente pantalla.




```
CARD:  Duplicate
Insert Src Card
```

3. Inserte la tarjeta de memoria origen de la copia en la ranura para tarjetas de memoria.

Aparecerá la siguiente pantalla.

```
Processing...
Keep Power ON !
```

4. Al cabo de unos momentos aparecerá la siguiente pantalla. Retire la tarjeta origen de la copia e inserte la tarjeta destino.

```
CARD:  Duplicate
Insert Dest Card
```

Aparecerá la siguiente pantalla.

```
Processing...
Keep Power ON !
```

5. Al cabo de unos momentos aparecerá la siguiente pantalla. Repita los pasos 3–4.

```
CARD:  Duplicate
Insert Src Card
```

6. Una vez haya terminado la operación Card Duplicate aparecerá la siguiente pantalla.

```
CARD:  Duplicate
   Complete !
```

Para salir de la página Card Duplicate pulse [UTILITY].

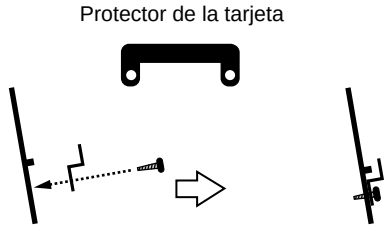
Instalar el protector de la tarjeta

El JX-305 dispone de un protector de tarjetas para evitar el robo de la tarjeta de memoria. Para instalar el protector, siga los pasos que se detallan a continuación.

1. Utilice un destornillador para retirar los tornillos a los lados de la ranura para tarjetas de memoria.

2. Inserte una tarjeta de memoria en la ranura para tarjetas de memoria.

3. Utilice los tornillos para fijar el protector de la tarjeta tal como muestra la siguiente figura.



Vista lateral

Utilizar tarjetas MC-505

El JX-305 puede leer información de patches, grupos de percusión y patrones de una tarjeta de memoria escrita en el MC-505.

La información de patches, grupos de percusión y patrones de una tarjeta de memoria escrita en el JX-305 también puede leerse en el MC-505.

* *La información que utilice ondas (C:001–C:131) o patches (P:I11–P:J88) añadidos al JX-305 no podrá leerse correctamente en el MC-505.*

* *No es posible leer los archivos de copia de seguridad escritos en el MC-505.*

Capítulo 13. Definir el entorno operativo del JX-305 (Sistema)

Aquí puede definir ajustes que afectan al funcionamiento general del JX-305, como la afinación o el método de sincronización. Los ajustes de los diferentes parámetros de sistema se conservan incluso al apagar el equipo.

* *No es posible acceder a las páginas de ajustes de sistema mientras se está reproduciendo un patrón o una canción.*

Ajustes relacionados con los controladores

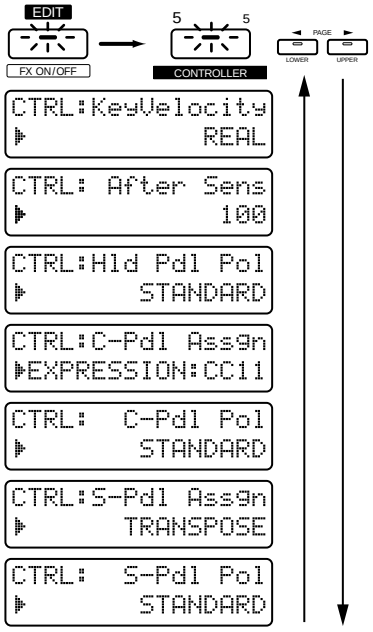
1. Pulse [EDIT].

El indicador se iluminará y la pantalla mostrará la página de edición.

2. Pulse BANK [5] (CONTROLLER).

La pantalla mostrará la página de ajustes CONTROLLER.

3. Utilice PAGE [<] [>] para seleccionar parámetros, y utilice [INC] [DEC] o el dial [VALUE] para ajustar cada parámetro.



Para salir de la página de ajustes, pulse [EXIT].

Cambiar el volumen de las notas tocadas en el teclado (Keyboard Velocity)

Al tocar notas en el teclado, el volumen de cada nota se ve afectado por la fuerza (velocidad) con que pulsa la nota. Si desea que el valor de velocidad de cada nota dependa de la fuerza con que toca el teclado, ajuste este parámetro REAL. Si desea que cada nota tenga una velocidad fija sea cual sea la fuerza con que la toca, ajuste este parámetro al valor deseado.

Valores posibles: REAL, 1–127

Ajustar la sensibilidad al Aftertouch (Aftertouch Sens)

Es posible especificar la sensibilidad al aftertouch.

Valores posibles: 0–100

Cuanto más alto sea el valor más fácilmente se aplicará el aftertouch. El ajuste por defecto es 100.

Al aumentar este valor, las notas tocadas en el teclado serán más fuertes.

Especificar la manera en que funcionará el pedal

Hld Pdl Pol (Polaridad del pedal Sustain)

Seleccione la polaridad del pedal Sustain.

Valores posibles: STANDARD, REVERSE

Si utiliza un pedal con una polaridad invertida (el pedal funciona de la manera inversa a la esperada), seleccione “REVERSE”.

C-Pdl Assgn (Asignar el pedal de control)

Especifique la función del pedal (pedal de control) conectado al jack CONTROL PEDAL.

Valores posibles:

CC01–CC95:	Número de controlador 1–95 (excepto 6, 32, 38)
PITCH BEND UP:	Pitch Bend arriba
PITCH BEND DOWN:	Pitch Bend abajo
AFTERTOUCH:	Aftertouch

C-Pdl Pol (Polaridad del pedal de control)

Seleccione la polaridad del pedal de control.

Valores posibles: STANDARD, REVERSE

Si utiliza un pedal con una polaridad invertida (el pedal funciona de la manera inversa a la esperada), seleccione “REVERSE”.

S-Pdl Assgn (Asignar el conmutador de pedal)

Especifica la función de un pedal (conmutador de pedal) conectado al jack SWITCH PEDAL.

Valores posibles:

STOP/PLAY: El pedal actuará como el botón [STOP / PLAY].

PTN INC: Los patrones del patrón actual se seleccionarán de manera sucesiva.

TRANSPOSE: El pedal actuará como el botón [TRANSPOSE].

SHIFT: El pedal actuará como el botón [SHIFT].

RPS HOLD: Si pulsa el pedal mientras mantiene pulsada una nota en la que ha registrado una frase, esta frase se sostendrá (p. 49).

TAP: El tempo se modificará según el intervalo con que pulse el pedal (p. 46).

S-Pdl Pol (Polaridad del conmutador de pedal)

Seleccione la polaridad del conmutador de pedal.

Valores posibles: **STANDARD, REVERSE**

Si utiliza un pedal con una polaridad invertida (el pedal funciona de la manera inversa a la esperada), seleccione “REVERSE”.

Ajustes relacionados con el MIDI

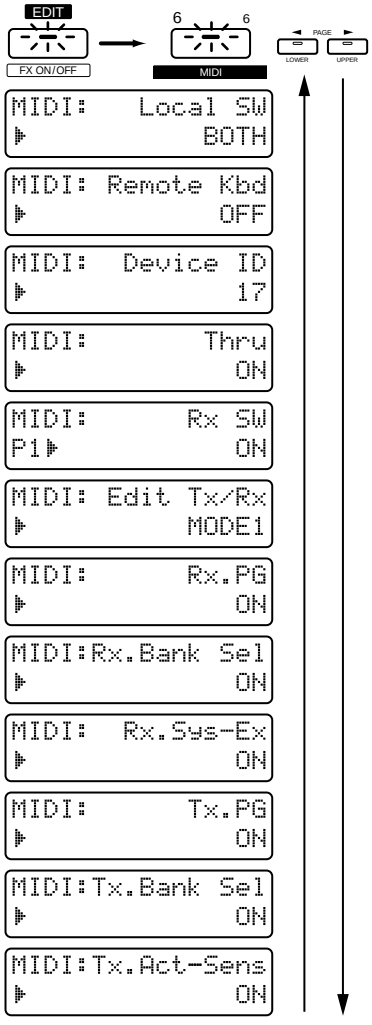
1. Pulse [EDIT].

El indicador se iluminará y la pantalla mostrará la página de edición.

2. Pulse BANK [6] (MIDI).

Aparecerá la página de ajustes MIDI.

3. Utilice PAGE [<] [>] para seleccionar parámetros, y utilice [INC] [DEC] o el dial [VALUE] para ajustar cada parámetro.



Para salir de la página de ajustes, pulse [EXIT].

Desconectar el teclado del generador de sonidos interno (Local Switch)

Especifica el destino al que se transmitirán los mensajes MIDI procedentes de la sección del controlador (teclado, palanca de pitch bend / modulación, mandos, pedales, etc.).

Valores posibles:

INT: Los mensajes de la sección del controlador se transmitirán sólo al generador de sonidos interno.

EXT: Los mensajes de la sección del controlador se transmitirán sólo a MIDI OUT.

BOTH: Los mensajes de la sección del controlador se transmitirán al generador de sonidos interno y a MIDI OUT.

Normalmente deberá seleccionar "BOTH".

Si no desea que los mensajes de la sección del controlador se envíen a MIDI OUT, seleccione "INT".

Si desea utilizar la sección del controlador para controlar sólo el generador de sonidos externo, seleccione "EXT".

Utilizar un teclado MIDI externo en lugar del teclado del JX-305 (Remote Keyboard Switch)

Es posible utilizar un teclado MIDI externo en lugar del teclado del JX-305.

Valores posibles: OFF, ON

Si el ajuste es "ON", sea cual sea el ajuste del canal de transmisión del teclado MIDI externo, éste tocará el patch de la parte actual.

Si desea utilizar el JX-305 como un generador de sonidos multitímbrico de 8 partes controlado por un secuenciador externo, seleccione "OFF". Con ello los mensajes MIDI se transmitirán desde el secuenciador externo para tocar los patches de manera independiente para cada canal (parte).

* *Si desea controlar RPS o los arpeggios desde un equipo MIDI externo, seleccione "ON".*

Diferenciar entre unidades del mismo modelo (Device ID Number)

Este parámetro ajusta el número de ID de equipo.

Los equipos MIDI tienen un número de identificación conocido como ID de Modelo, que es diferente para cada modelo de equipo. Al transmitirse y recibirse mensajes exclusivos, este número se utiliza para distinguir entre los diferentes modelos. No obstante, si dos o más equipos del mismo modelo deben recibir y transmitir información exclusiva del sistema de manera independiente, el ID de Modelo no es suficiente. Para ello se utiliza el Número de ID de Equipo para distinguir entre dos o más unidades JX-305.

Valores posibles: 17–32

Con los ajustes originales, el número de ID de equipo está ajustado a "17". Si utiliza un único JX-305, no hay necesidad de cambiar este ajuste.

Volver a transmitir mensajes recibidos en MIDI IN desde MIDI OUT (Función Thru)

Cuando esta función está ajustada a "ON", los mensajes MIDI recibidos en el conector MIDI IN volverán a transmitirse desde MIDI OUT sin modificarse.

Valores posibles: OFF, ON

* *Cuando el arpeggiador está activado, los mensajes recibidos en MIDI IN no volverán a transmitirse desde MIDI OUT aunque el ajuste de Thru sea ON.*

Especificar el status de recepción para cada parte (Rx Switch)

Especifica si cada parte [1]–[R] debe recibir los mensajes MIDI (ON) o no (OFF). Si el ajuste es OFF, la parte responderá al teclado, pero no al secuenciador interno ni a los equipos MIDI externos.

Utilice [PART SELECT] y PART [1]–[R] para seleccionar la parte cuyo ajuste desee cambiar.

Especificar el modo de transmitir la información de los mandos (Edit Transmit/Receive Mode)

Especifica los mensajes MIDI que se intercambiarán con los equipos externos al utilizar los mandos del panel o el pedal de control durante la interpretación normal.

* *Al utilizar los mandos del panel durante la edición de patches, sus ajustes se transmitirán como mensajes exclusivos del sistema con información para cada tone. De manera similar, la información de los mandos REVERB LEVEL, DELAY LEVEL y MULTI CTRL se transmite siempre en forma de mensajes exclusivos del sistema, sea cual sea el modo.*

Valores posibles: MODE1, MODE2

MODE1 : La información del mando o del pedal de control se transmitirá y recibirá como cambios de control y como información exclusiva del sistema.

MODE2 : La información del mando o del pedal de control se transmitirá y recibirá como cambios de control

Con los ajustes originales, la opción es "MODE1".

* *Con MODE1, algunos cambios de control se transmitirán automáticamente a mensajes exclusivos del sistema para la transmisión. Al recibirse un mensaje convertido de este tipo, éste se convertirá automáticamente a un mensaje de control en el interior del JX-305.*

* *Con MODE2, los mandos transmitirán y recibirán los mensajes MIDI de manera diferente a la especificación MIDI oficial. Tenga en cuenta que MODE2 es una utilización no estándar del MIDI.*

Si desea más detalles acerca de la asignación de número de control para cada mando en MODE1 y MODE2 ...
☞ **"Lista de ajustes de transmisión y recepción" (p. 235)**

* *Si desea que el JX-305 reciba los mensajes MIDI transmitidos desde los mandos a un equipo externo (y que a continuación vuelva a transmitirlos al JX-305), deberá seleccionar el mismo modo edición de recepción y transmisión que haya utilizado originalmente para transmitir la información. Si el ajuste es diferente, los mensajes MIDI no se recibirán correctamente.*

Ajustes de recepción para cada tipo de mensajes

Rx.PG (Recepción de cambios de programa)
Especifica si cada parte recibirá o no los mensajes de cambio de programa.
Valores posibles: OFF, ON
Si está ajustado a "OFF", los mensajes de cambio de programa no se recibirán.

Rx.Bank Sel (Recepción de selección de banco)
Especifica si cada parte recibirá o no los mensajes de selección de banco.
Valores posibles: OFF, ON
Si está ajustado a "OFF", los mensajes de selección de banco no se recibirán.

Rx.Sys-Ex (Recepción de exclusivos del sistema)
Especifica si cada parte recibirá o no los mensajes exclusivos del sistema.
Valores posibles: OFF, ON
Si está ajustado a "OFF", los mensajes exclusivos del sistema no se recibirán.

Ajustes de transmisión para cada tipo de mensajes

Tx.PG (Transmisión de cambios de programa)
Especifica si se transmitirán o no los mensajes de cambio de programa desde MIDI OUT al cambiar el patch de cada parte.
Valores posibles: OFF, ON
Si está ajustado a "OFF", los mensajes de cambio de programa no se transmitirán.

Tx.Bank Sel (Transmisión de selección de banco)
Especifica si se transmitirán o no los mensajes de selección de banco desde MIDI OUT al cambiar el patch de cada parte.
Valores posibles: OFF, ON
Si está ajustado a "OFF", los mensajes de selección de banco no se transmitirán.

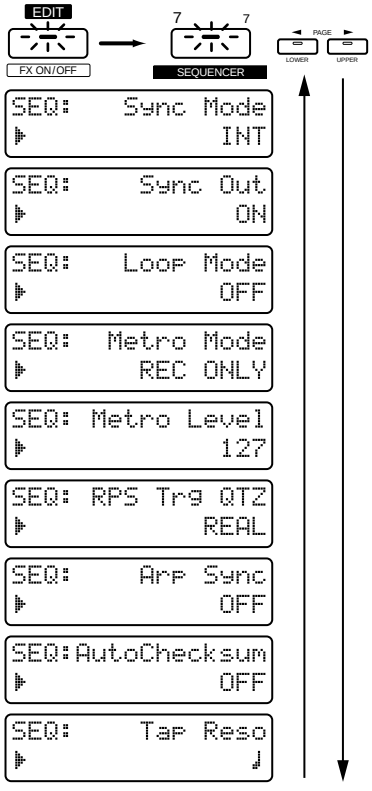
Tx.Act-Sens (Transmisión de Active Sensing)
Especifica si se transmitirán o no los mensajes de Active Sensing desde MIDI OUT.
Valores posibles: OFF, ON
Si está ajustado a "OFF", estos mensajes no se transmitirán.

Ajustes relacionados con el secuenciador

1. Pulse [EDIT].
El indicador se iluminará y la pantalla mostrará la página de edición.

2. Pulse BANK [7] (SEQUENCER).
Aparecerá la página de ajustes SEQUENCER.

3. Utilice PAGE [<] [>] para seleccionar parámetros, y utilice [INC] [DEC] o el dial [VALUE] para ajustar cada parámetro.



Para salir de la página de ajustes, pulse [EXIT].

Ajustes de sincronización (Sync Mode)

Especifica la manera en que funcionará el secuenciador interno y si se transmitirán y recibirán los mensajes de Reloj MIDI.

Valores posibles:

INT: El secuenciador interno se sincronizará con el reloj de tempo interno, y transmitirá los mensajes de Reloj MIDI. Los mensajes de Reloj MIDI recibidos de un equipo externo se ignorarán.

REMOTE: Básicamente igual que "INT", pero los mensajes de Inicio / Parada del equipo MIDI externo controlarán la reproducción / parada del secuenciador interno.

SLAVE: El secuenciador interno se sincronizará con los mensajes de Reloj MIDI recibidos de un equipo externo. Si no se reciben mensajes de Reloj MIDI, la reproducción de patrón o canción no será posible aunque pulse el botón [STOP / PLAY].

Transmitir mensajes de sincronización (Sync Out)

Especifica si se transmitirán o no los mensajes MIDI relacionados con la sincronización.

Valores posibles: OFF, ON

Si el ajuste es ON, se transmitirán los siguientes mensajes desde el conector MIDI OUT.

Reloj de temporización:	F8
Iniciar:	FA
Continuar:	FB
Parar:	FC
Puntero de posición de canción:	F2

Hacer que las canciones suenen de manera continua (Modo Loop)

Especifica la manera en que se reproducirán las canciones.

Puede hacer que una canción se reproduzca una y otra vez, o que todas las canciones se reproduzcan de manera secuencial.

Valores posibles:

OFF: Éste es el modo de reproducción normal. La canción actual se reproduce una vez.

LOOP1: La canción actual se reproduce una y otra vez.

LOOP2: Todas las canciones se reproducen de manera secuencial.

** Al utilizar LOOP2 para reproducir canciones, es aconsejable insertar un patrón que enmudezca todas las partes (es decir, un patrón de silencio) al final de cada canción, con lo que los límites quedarán más claros.*

Ajustar el metrónomo (Modo Metronome)

Especifique aquí la manera en que sonará el metrónomo.

Valores posibles:

OFF: El metrónomo no sonará.

REC ONLY: El metrónomo sonará sólo durante la grabación.

REC&PLAY: El metrónomo sonará durante la reproducción y la grabación.

ALWAYS: El metrónomo sonará siempre.

Ajustar el volumen del metrónomo (Metronome Level)

Este parámetro ajusta el volumen del metrónomo.

Valores posibles: 0–127

Al aumentar este valor sube el volumen del metrónomo.

Especificar la temporización para la reproducción RPS (RPS Trigger Quantize)

Al utilizar RPS mientras se reproduce un patrón, la reproducción del patrón y de la frase pueden verse afectadas, según el momento en que pulse el teclado. En el JX-305 puede especificar la temporización de la reproducción de la frase para que se reproduzca de manera sincronizada con el patrón.

Valores posibles: REAL 𝅘𝅥𝅯 𝅘𝅥𝅮 𝅘𝅥 MEASURE

REAL: La frase se reproducirá inmediatamente, en el momento en que pulse el teclado.

𝅘𝅥𝅯: El patrón se dividirá en unidades de semicorchea, y al pulsar el teclado la frase empezará a sonar al principio de la siguiente unidad de semicorchea.

𝅘𝅥𝅮: El patrón se dividirá en unidades de corchea, y al pulsar el teclado la frase empezará a sonar al principio de la siguiente unidad de corchea.

𝅘𝅥: El patrón se dividirá en unidades de nota negra, y al pulsar el teclado la frase empezará a sonar al principio de la siguiente unidad de nota negra.

MEASURE: El patrón se dividirá en unidades de un compás, y al pulsar el teclado la frase empezará a sonar al principio del siguiente compás. Esto permite garantizar que la frase empezará a sonar al principio del siguiente compás.

** Excepto si selecciona la opción "REAL", si pulsa el teclado un momento antes del punto deseado facilitará la sincronización de la frase con el patrón.*

** Si el patrón está detenido, la frase se reproducirá inmediatamente, sea cual sea el ajuste.*

Sincronizar arpeggios con el patrón (Arpeggio Sync)

Es posible especificar si los arpeggios se sincronizarán o no con la reproducción del patrón.

Valores posibles: OFF, ON

Con los ajustes originales, el valor seleccionado es "ON". Si no desea que los arpeggios se sincronicen con la reproducción del patrón, desactive Arpeggio Sync.

Calcular automáticamente la suma de control (Auto Checksum)

Este parámetro especifica si la suma de control se calculará de manera automática o no al utilizar la página Microscope para entrar un mensaje exclusivo del sistema.

Valores posibles: OFF, ON

Con los ajustes originales el valor es "ON". Si no desea que la suma de control se calcule de manera automática, seleccione "OFF".

Especificar la resolución de Tap Tempo (Tap Resolution)

Este parámetro especifica el valor de nota básico que se utilizará cuando utilice el conmutador de pedal para modificar el tempo.

Valores posibles: ♩ ♪

Al pulsar el conmutador de pedal, el tempo cambiará a intervalos del valor de nota especificado.

Ajustes relacionados con la afinación y el generador de sonidos

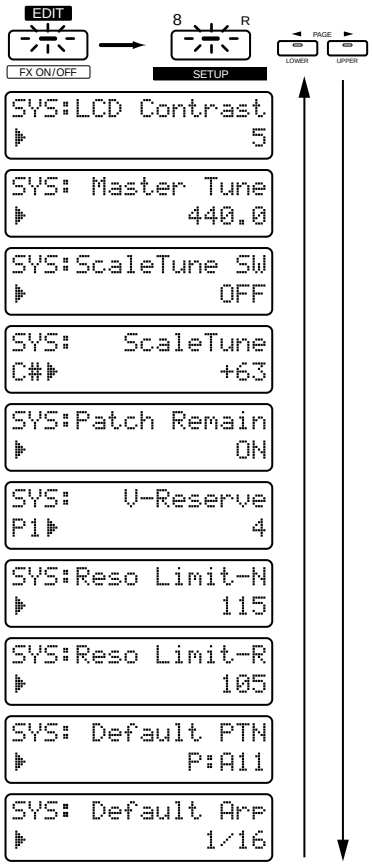
1. Pulse [EDIT].

El indicador se iluminará y la pantalla mostrará la página de edición.

2. Pulse BANK [8] (SETUP).

aparecerá la página de ajustes SETUP.

3. Utilice PAGE [<] [>] para seleccionar parámetros, y utilice [INC] [DEC] o el dial [VALUE] para ajustar cada parámetro.



Para salir de la página de ajustes, pulse [EXIT].

Ajustar el contraste de la pantalla (LCD Contrast)

Este parámetro ajusta el contraste (brillo) de la pantalla LCD. Al aumentar este valor aumenta el contraste de la pantalla.

Valores posibles: 1–16

Ajustar la afinación general (Master Tune)

Este parámetro ajusta la afinación del generador de sonidos del JX-305. La pantalla muestra la frecuencia de la nota A4.

Valores posibles: 427.4–440.0–452.6 Hz

Afinar cada nota (Scale Tune)

Si modifica la afinación de cada una de las 12 notas desde C a B, podrá tocar utilizando diferentes temperamentos.

Scale Tune SW (conmutador de afinación de escala)

Seleccione ON si desea utilizar la función Scale Tune.

Valores posibles: OFF, ON

Scale Tune (Afinación de escala)

Ajusta la afinación de cada nota. La afinación se especifica en unidades de 1 centésima con relación a la afinación del temperamento igual.

Valores posibles: -64–+63

Pulse la tecla apropiada para seleccionar la nota que desea ajustar.

Una centésima es 1/100 de un semitono.

Los diferentes temperamentos

Temperamento igual

Este temperamento divide la octava en 12 partes iguales, y es el temperamento más utilizado actualmente, especialmente en la música occidental. Cuando Scale Tune SW está ajustado a OFF, el JX-305 utiliza el temperamento igual.

Entonación justa (Tónico de Do)

En comparación con el temperamento igual, las tríadas principales se armonizan de manera más perfecta. No obstante, este efecto se consigue sólo con un tono concreto, y si selecciona otro tono los acordes suenan discordantes.

Temperamento tipo árabe

Éste es un temperamento de estilo árabe. En el JX-305 es posible utilizar el temperamento tipo árabe en los tonos de Sol, Do y Fa.

Ejemplo

Nota	Temp. igual	Ent. justa (Tónica de Do)	Temp. árabe
C	0	0	-6
C#	0	-8	+45
D	0	+4	-2
D#	0	+16	-12
E	0	-14	-51
F	0	-2	-8
F#	0	-10	+43
G	0	+2	-4
G#	0	+14	+47
A	0	-16	0
A#	0	+14	-10
B	0	-12	-49

Especificar la manera en que se cambiará entre patches (Patch Remain)

Es posible especificar si las notas que suenen se desactivarán o no al seleccionar otro patch o grupo de percusión.

Valores posibles: OFF, ON

Si está activado, las notas actuales continuarán sonando.

Especificar el número de notas para cada parte (Voice Reserve)

Especifica el número de notas que se reservará para cada parte cuando el número total de notas necesarias exceda las 64.

Valores posibles: 0–64

Utilice [PART SELECT] y PART [1]–[R] para seleccionar la parte cuyos ajustes desee modificar.

Los ajustes de Voice Reserve pueden definir un máximo de 64 notas para todas las partes.

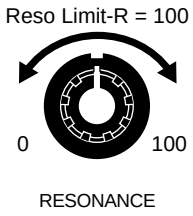
Especificar la gama variable de resonancia (Resonance Limiter)

Es posible especificar la gama dentro de la que podrá ajustarse el mando [RESONANCE] .

Es posible definir ajustes independientes para la parte de percusión [Reso Limit-R] y para las demás partes [Reso Limit-N].

Valores posibles: 50–127

Al aumentar este valor, la gama de variación del mando [RESONANCE] también aumentará.



Especificar el patrón de activación (Default Pattern)

Especifique el patrón que se seleccionará al poner en marcha el equipo.

Valores posibles: P:A11–P:L88, U:A11–U:D18, C:A11–C:D18

Especificar el estilo de arpeggio de activación (Default Arpeggio Style)

Especifique el estilo de arpeggio que se seleccionará al poner en marcha el equipo.

Valores posibles: 1/4, 1/6, 1/8, 1/12, 1/16, 1/32, PORTAMENTO A, B, GLISSANDO, SEQUENCE A–D, ECHO, SYN BASS, HEAVY SLAP, LIGHT SLAP, WALK BASS, RHYTHM GTR 1–5, 3 FINGER, STRUMMING GTR, PIANO BACKING, CLAVI CHORD, WALTZ, SWING WALTZ, REGGAE, PERCUSSION, HARP, SHAMISEN, BOUND BALL, RANDOM, BOSSA NOVA, SALSA, MANBO, LATIN PERCUSION, SAMBA, TANGO, HOUSE, LIMITLESS, USER STYLE 1–10

* *Al poner en marcha el equipo el conmutador del arpeggiador estará desactivado.*

Restablecer los ajustes originales (Factory Preset)

Los ajustes de sonido y la información de patrón guardados en el JX-305 pueden volver a definirse según los ajustes originales.

* *Si el JX-305 contiene información importante, utilice la operación Bulk Dump para guardar esta información en un secuenciador MIDI externo, etc., o utilice la operación User Backup para guardar esta información en una tarjeta de memoria.*

☞ **"Guardar información de patrones y de patches en un secuenciador externo (Bulk Dump)" (p. 176)**

☞ **"Guardar todos los ajustes internos en una tarjeta (User Backup)" (p. 160)**

1. Pulse [UTILITY].

El indicador se iluminará.

2. Pulse PAGE [<] [>] varias veces para seleccionar "FACTORY PRESET", y pulse [ENTER].

3. Utilice PAGE [<] [>] para seleccionar el elemento que desee volver a definir según los ajustes originales.

Es posible seleccionar los tres elementos siguientes.

ALL: Todos los ajustes internos volverán a definirse según los ajustes originales.

PATCH: Los patches de usuario de la memoria interna volverán a definirse según los ajustes originales.

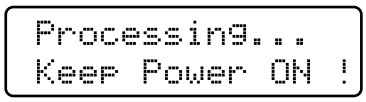
SYSTEM: Los ajustes de sistema volverán a definirse según los ajustes originales.

4. Pulse [ENTER].

La pantalla mostrará la página de ejecución.
Si desea cancelar la operación, pulse [EXIT].

5. Pulse [ENTER] y se ejecutará la operación Factory Preset.

Mientras se ejecute esta operación aparecerá la siguiente pantalla.



Una vez haya terminado la operación Factory Preset, volverá a aparecer automáticamente la pantalla normal.

* *Si selecciona "ALL" y ejecuta la operación, será necesario aproximadamente 1 minuto para restablecer todos los ajustes.*

Una vez haya ejecutado la operación Factory Preset, no apague nunca el equipo hasta que no vuelva a aparecer la pantalla normal.

Capítulo 14. Aplicaciones avanzadas

Aprovechar el MIDI

¿Qué es el MIDI?

El JX-305 graba y reproduce información musical MIDI, y al recibirse información musical MIDI el generador de sonidos produce sonido.

¿Qué es el MIDI?

MIDI (Interface Digital para Instrumentos Musicales) es una especificación estándar que permite intercambiar información musical entre instrumentos musicales electrónicos y ordenadores. Los equipos con un conector MIDI pueden conectarse utilizando cables MIDI, lo cual les permite transmitir y recibir información. Actualmente, el MIDI se encuentra en casi todos los instrumentos musicales electrónicos. Sin el MIDI no sería posible utilizar un teclado externo para tocar el JX-305, o utilizar el JX-305 para grabar y reproducir una interpretación tocada en un teclado externo. Aunque es posible utilizar el JX-305 sin saber casi nada del MIDI, es posible que desee aprovechar al máximo las posibilidades que ofrecen los instrumentos musicales electrónicos. Este capítulo ofrece una explicación sencilla de la funcionalidad del JX-305 con relación al MIDI.

Conectores MIDI

El JX-305 dispone de tres conectores MIDI, que funcionan de la siguiente manera.

Conector MIDI OUT

Este conector transmite los mensajes MIDI a equipos MIDI externos.

Conector MIDI IN

Este conector recibe los mensajes MIDI transmitidos por equipos MIDI externos. El JX-305 puede recibir estos mensajes para tocar notas, seleccionar sonidos, etc.

Conector MIDI THRU

Los mensajes MIDI recibidos en MIDI IN vuelven a transmitirse desde este conector sin modificarse.

Los canales MIDI

El MIDI puede transmitir grandes cantidades de información musical independiente a través de un único cable MIDI. Esto es posible gracias al concepto de "canales MIDI". Los canales MIDI permiten distinguir los mensajes dirigidos a un instrumento concreto de los dirigidos a otro instrumento. Existen 16 canales MIDI (1–16), y normalmente el equipo transmisor debe estar ajustado al mismo canal MIDI que el equipo receptor para que los mensajes puedan recibirse.

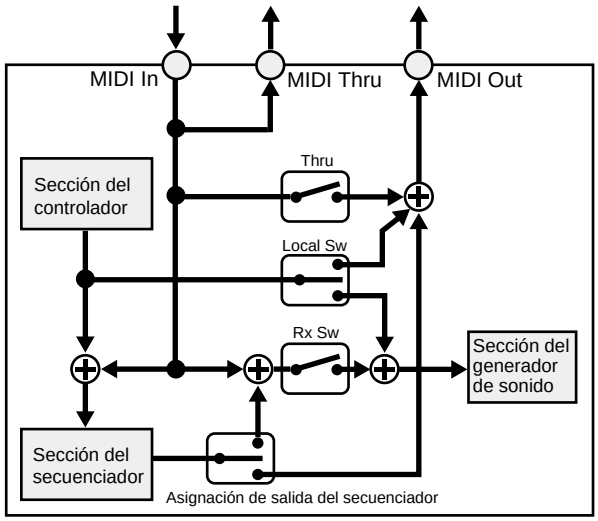
Cuando Remote Keyboard esté ajustado a "ON", un teclado MIDI externo podrá tocar el patch de la parte actual, sea cual sea el ajuste de canal de transmisión.

☞ **"Utilizar un teclado MIDI externo en lugar del teclado del JX-305 (Remote Keyboard Switch)" (p. 165)**

* *Los ajustes de canal de transmisión y recepción de cada parte son los siguientes. No es posible cambiar los ajustes de canal de cada parte.*

Parte 1:	canal 1
Parte 2:	canal 2
Parte 3:	canal 3
Parte 4:	canal 4
Parte 5:	canal 5
Parte 6:	canal 6
Parte 7:	canal 7
Parte de percusión:	canal 10

El flujo de las señales MIDI dentro del JX-305 es el siguiente.



Si desea más detalles acerca de cada uno de los parámetros ...

☞ **"Volver a transmitir los mensajes recibidos en MIDI IN desde MIDI OUT (Función Thru) (p. 165)"**

☞ **"Desconectar el teclado del generador de sonidos interno (Local Switch)" (p. 165)**

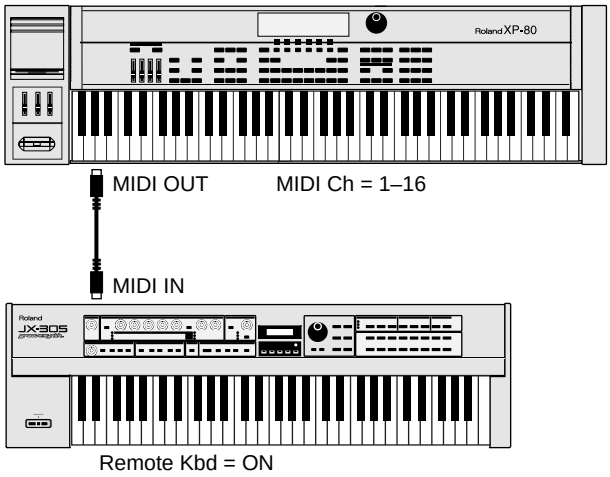
☞ **"Especificar el status de recepción de cada parte (Rx Switch)" (p. 165)**

☞ **"Especificar el destino de la salida para la información musical (Sequencer Output Assign)" (p. 36)**

Controlar el JX-305 desde un equipo MIDI externo

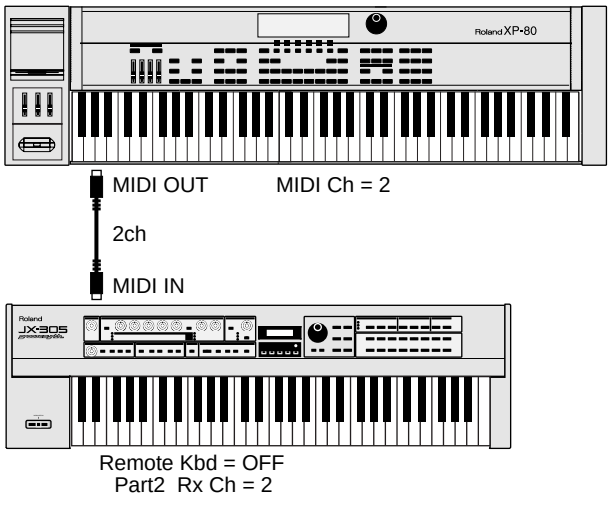
Tocar el JX-305 desde un teclado MIDI externo

Cuando el ajuste de Remote Keyboard Switch es "ON"



Si cambia la parte actual del JX-305 podrá cambiar la parte que sonará. El canal de transmisión del teclado MIDI externo no tiene ninguna importancia.

Cuando el ajuste de Remote Keyboard Switch es "OFF"



Ajuste el canal de transmisión del teclado MIDI externo para que coincida con el canal de recepción del JX-305 que desea tocar. Por ejemplo, para tocar la parte 2, ajuste el canal de transmisión del teclado MIDI externo a "2", ya que el canal de recepción de la parte 2 es "2".

☞ **"Utilizar un teclado MIDI exzterno en lugar del teclado del JX-305 (Remote Keyboard Switch)" (p. 165)**

Seleccionar patches desde un equipo MIDI externo

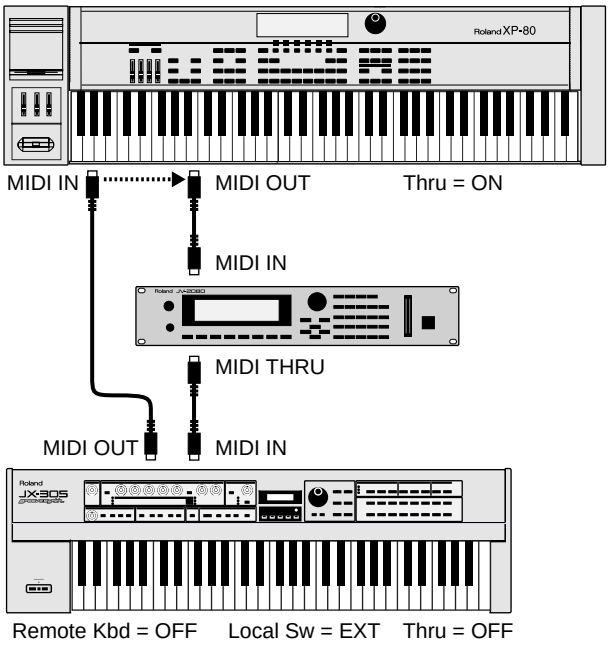
Mediante la transmisión de mensajes de cambio de control y selección de banco (CC#0, CC#32) y mensajes de cambio de programa (PC) desde un equipo MIDI externo al JX-305 es posible cambiar el patch (grupo de percusión) de cada parte. Para ello, los conmutadores de recepción de mensajes de cambio de programa y de selección de banco deben estar activados ON (p. 166). Consulte el manual del usuario del equipo MIDI externo para conocer los detalles acerca de la transmisión de los mensajes de selección de banco y de cambio de programa desde este equipo.

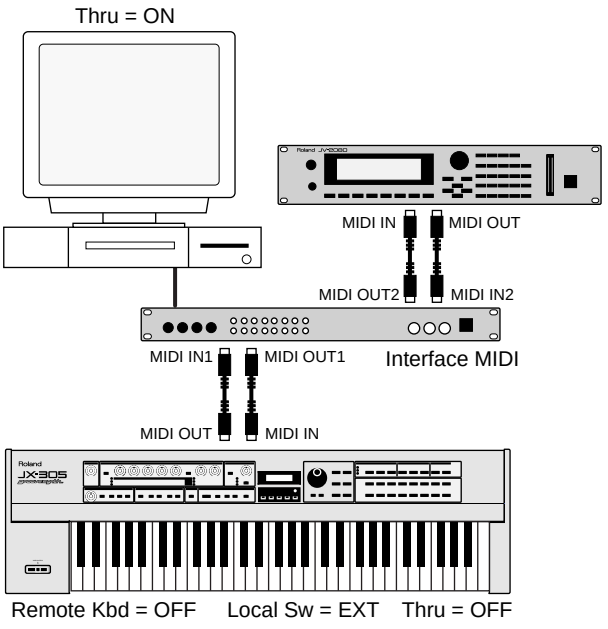
Si desea conocer más detalles acerca de la manera en que los mensajes de selección de banco y cambio de programa se corresponden con cada patch (grupo de percusión), consulte:

☞ **"Lista de patches predefinidos" (p. 190)**
☞ **"Lista de grupos de percusión predefinidos" (p. 195)**
☞ **"Aplicación MIDI" (p. 236)**

Tocar el JX-305 desde una estación de trabajo (y ordenador personal)

Si desea utilizar una estación de trabajo o un secuenciador MIDI externo para tocar el JX-305 (en lugar de utilizar el secuenciador interno del JX-305), o si desea conectar el JX-305 a un ordenador personal con un programa de secuenciación, realice las siguientes conexiones.





** Si desea conectar un ordenador y tocar el JX-305 desde un programa de secuenciación MIDI, etc., deberá utilizar un interface MIDI apropiado para el ordenador.*

1. Active la función Thru de la estación de trabajo (o del programa de secuenciación MIDI).

2. Defina los siguientes ajustes en el JX-305.

Local Switch: EXT (p. 165)
Remote Keyboard Switch: OFF (p. 165)
Thru Function: OFF (p. 165)

3. Ajuste los canales de transmisión de la estación de trabajo (o del programa de secuenciación MIDI) para que coincidan con los canales de recepción de las partes que desea tocar.

Si ha conectado una estación de trabajo, podrá tocar el teclado de la estación de trabajo para hacer sonar el JX-305 mientras graba la interpretación en la estación de trabajo, o utilizar los mandos o el arpeggiador, etc. del JX-305 y grabar esta información en la estación de trabajo.

Si MIDI OUT del JX-305 está conectado a MIDI IN del interface MIDI o del secuenciador MIDI externo, podrá utilizar los mandos o deslizadores y el arpeggiador del JX-305 y grabar esta información.

** Si también utiliza un módulo de sonido MIDI externo, podrá evitarse problemas si desactiva el canal de recepción y el conmutador de recepción para las partes que no va a utilizar.*

Sincronización del tempo al utilizar el JX-305 como un módulo de sonido

Si ajusta Sync Mode a "SLAVE" y a continuación ajusta parámetros como LFO Rate, Delay Time y Multi Effects Rate para que se sincronicen con el tempo, podrá sincronizar estos parámetros con el tempo de un secuenciador externo. No obstante, en este caso, el JX-305 responderá a los mensajes de sincronización procedentes de un secuenciador externo y reproducirá los patrones. Si simplemente desea sincronizar el sonido con el tempo, deberá seleccionar un patrón vacío que no contenga información musical.

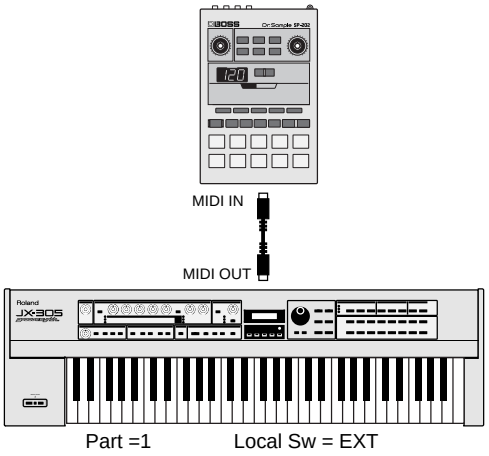
☞ **"Ajustar la velocidad de modulación (LFO1 Rate)" (p. 72)**
☞ **"Añadir eco al sonido (Delay)" (p. 103)**
☞ **"Aplicar varios efectos al sonido (Multi-Effects)" (p. 106)**
☞ **"Ajustes de sincronización (Sync Mode)" (p. 167)**

Controlar un equipo MIDI externo desde el JX-305

Aunque es muy divertido tocar el JX-305 en si, también puede utilizarlo para controlar otros equipos MIDI, lo que hace posible usos aún más interesantes.

Tocar un sampler desde el JX-305

Si utiliza el JX-305 junto con un sampler digital como el SP-202 (que debe adquirir por separado), las muestras como la voz humana o los sonidos de efectos grabadas en el sampler podrán tocarse desde el teclado del JX-305. También podrá tocar patrones que utilicen los sonidos del JX-305 y sonidos muestreados, con lo que será posible una mayor variación. Aquí encontrará un ejemplo que muestra cómo la parte 1 del JX-305 puede controlar el SP-202.



1. Ajuste el canal MIDI del SP-202 a "1".

2. Ajuste el conmutador Local del JX-305 a "EXT" (p. 165).

3. Seleccione la parte 1 como la parte actual, y toque el teclado.

Se oirán los sonidos muestreados de cada pad del SP-202.

Al reproducir un patrón, intente también tocar muestras. Incluso después de cambiar entre patrones podrá seguir controlando el SP-202 desde la parte 1.

* *Las notas C2–G4 del JX-305 pueden utilizarse para tocar el SP-202. Las notas fuera de esta gama no harán sonar el SP-202.*

Ahora grabaremos información musical en el JX-305 que hará sonar el SP-202, y crearemos un patrón que añadirá sonidos muestreados del SP-202 a la interpretación del JX-305.

1. Seleccione el patrón al que desee añadir sonidos muestreados del SP-202.

También para este ejemplo grabaremos la información musical para el SP-202 en la parte 1. Si ya hay información musical grabada en la parte 1, bórrela antes de empezar.

"Borrar información no necesaria (Erase)" (p. 141)

2. Ajuste Sequencer Output Assign de la parte 1 del JX-305 a "EXT" (p. 36).

3. Grabe la información musical para el SP-202 en la parte 1.

Es aconsejable utilizar la grabación a tiempo real para grabar tocando el teclado.

4. Al terminar de grabar, pulse [STOP/PLAY] para reproducir el patrón.

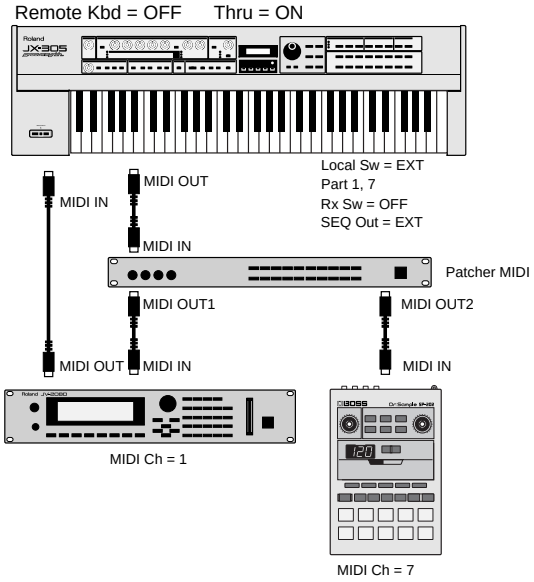
Los sonidos muestreados del SP-202 sonarán junto con los sonidos del JX-305.

5. Utilice la operación Pattern Write para guardar el patrón (p. 36).

Tocar un módulo de sonido MIDI externo desde el JX-305

Puede utilizarse el mismo procedimiento para controlar un módulo de sonido MIDI externo o un sampler digital diferente del SP-202.

En el siguiente ejemplo, la parte 1 controla el módulo de sonido MIDI externo, y la parte 7 controla el SP-202.



Cuando la parte actual del JX-305 sea la parte 1 o la parte 7, podrá tocar el módulo de sonido MIDI externo o el SP-202 desde el teclado.

Al grabar, el módulo de sonido MIDI externo se grabará en la parte 1, y el SP-202 en la parte 7.

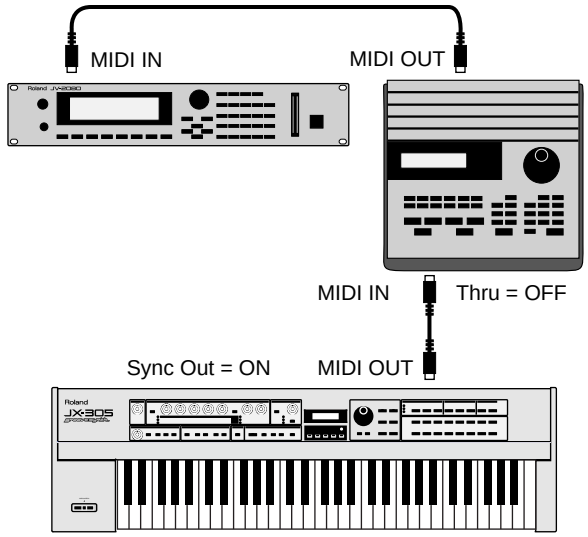
Si desea tocar la fuente de sonido interna del JX-305, ajuste el conmutador Local a "INT" (p. 165).

Los patchers MIDI

Al conectar múltiples equipos MIDI externos en cadena, la señal tiende a corromperse y se producen errores en la transmisión cuando la señal debe viajar una gran distancia. Si debe conectar tres o más equipos, es aconsejable que utilice un patcher MIDI (A-880: opcional).

Sincronizar un secuenciador externo

Si sincroniza un secuenciador MIDI externo con los mensajes de reloj MIDI que se transmiten desde el JX-305, podrá sincronizar el secuenciador externo con el JX-305.
El siguiente ejemplo muestra la manera en que puede sincronizarse un secuenciador MIDI externo con el patrón de reproducción del JX-305. (El módulo de sonido MIDI externo se reproducirá mediante mensajes MIDI procedentes del secuenciador MIDI externo.)

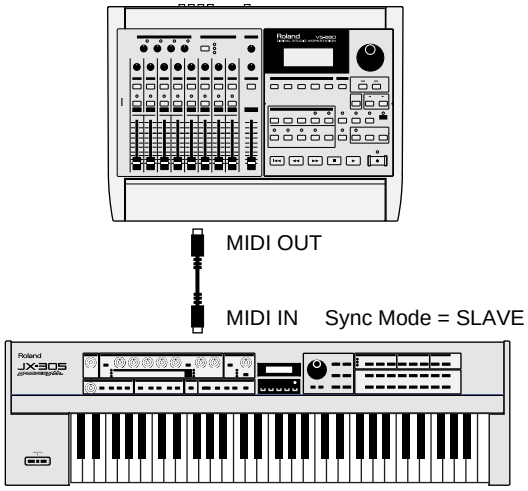


1. **Pulse [MODE] para pasar al modo Pattern.**
2. **Active el ajuste Sync Out (p. 167).**
3. **Ajuste el secuenciador MIDI externo para que se sincronice con los mensajes de Reloj MIDI que reciba. Consulte los detalles en el manual del usuario del secuenciador MIDI.**
4. **Al pulsar [STOP/PLAY] en el JX-305, el secuenciador del JX-305 y el secuenciador MIDI externo empezarán a sonar de manera simultánea.**
5. **Para detener la reproducción, pulse [STOP/PLAY] en el JX-305.**

Si utiliza el JX-305 junto con un sintetizador JP-8000 (opcional), podrá sincronizar los arpeggios, los patrones y los movimientos del JP-8000 con el JX-305. Consulte los detalles en el manual del usuario del JP-8000, en la sección titulada “Sincronización con equipos MIDI externos” (p. 95).

Sincronizar con un secuenciador externo

La reproducción del secuenciador del JX-305 puede sincronizarse con los mensajes de Reloj MIDI transmitidos desde un secuenciador MIDI externo o desde un grabador de disco duro VS-880 (opcional).
En el siguiente ejemplo, sincronizaremos la reproducción del patrón del JX-305 con una fuente de temporización externa.

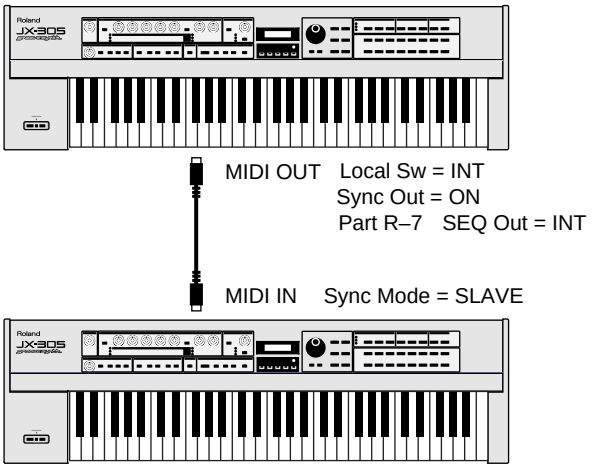


1. **Pulse [MODE] para pasar al modo Pattern.**
2. **Ajuste Sync Mode a “SLAVE” (p. 167).**
3. **Defina los ajustes en el secuenciador MIDI externo para que transmita mensajes de Reloj MIDI. Para los detalles acerca del ajuste consulte el manual del usuario del secuenciador MIDI externo.**
4. **Vuelva al principio del compás 1 del patrón del JX-305.**
5. **Reproduzca el secuenciador MIDI externo, y el secuenciador del JX-305 empezará a sonar de manera simultánea.**
6. **Para detener la reproducción, pare el secuenciador MIDI externo.**

Si sólo desea controlar las operaciones de inicio y parada de patrón desde el secuenciador MIDI externo sin sincronizarse con los mensajes de Reloj MIDI procedentes del secuenciador MIDI externo (con lo que el tempo estará controlado por el JX-305 en si), ajuste Sync Mode a “REMOTE”.

Reproducción sincronizada con dos unidades JX-305

Es posible conectar dos unidades JX-305 entre ellas, y utilizarlas para tocar patrones diferentes de manera sincronizada.



1. **En la unidad maestra (JX-305 que controla la temporización), ajuste el conmutador Local a "INT" y active Sync Out (p. 165, 167).**
2. **Para todas las partes (incluyendo MUTE CTRL) del patrón utilizado por el equipo maestro, ajuste Sequencer Output Assign a "INT" (p. 36).**

Con estos ajustes, los únicos mensajes transmitidos desde MIDI OUT serán las señales de sincronización.

3. **En la unidad esclava (JX-305 cuya temporización se controla), ajuste Sync Mode a "SLAVE" (p. 167).**
4. **Pulse [STOP/PLAY] en la unidad maestra, y los dos JX-305s empezarán a sonar a la vez.**

Durante la reproducción sincronizada, la utilización de los mandos, arpeggio o RPS de la unidad maestra no afectará a la unidad esclava.

5. **Para parar la reproducción sincronizada, pulse [STOP/PLAY] en la unidad maestra.**

Puede utilizar estos mismos pasos para sincronizar un JX-305 y un MC-505 o MC-303. En este caso, utilice el MC-505 o MC-303 como equipo esclavo, y ajuste su parámetro Sync Mode a "SLAVE".

Si los dos patrones que se sincronizan tienen un tipo de compás diferente o un número de compases diferente, la interpretación se desplazará aunque se mantenga la sincronización. Al sincronizar de esta manera, es aconsejable utilizar patrones que tengan el mismo tipo de compás y el mismo número de compases.

Guardar información de patrones y de patches en un secuenciador externo (Bulk Dump)

El JX-305 puede transmitir o recibir información para el patrón o patch actuales. Esto se conoce como "Bulk Dump". Si utiliza esta función podrá guardar la información del JX-305 en un secuenciador MIDI externo con una unidad de disquetes, o intercambiar información entre dos unidades JX-305.

Grabar información del JX-305 en un secuenciador externo

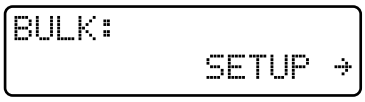
Utilice un cable MIDI para conectar MIDI OUT del JX-305 a MIDI IN del secuenciador externo.

1. **Seleccione el patrón que desea guardar.**
2. **Compruebe que el patrón esté parado.**
3. **Pulse [UTILITY].**

El indicador se iluminará.

4. **Pulse PAGE [<] [>] varias veces para seleccionar "BULK DUMP", y pulse [ENTER].**

Aparecerá la página Bulk Dump en la pantalla.



5. **Pulse PAGE [<] [>] para seleccionar el tipo de parámetros que desea transmitir y pulse [ENTER].**

Valores posibles:

SETUP: Se transmitirán los parámetros de configuración para todas las partes del patrón actual.

SETUP&PATCH: Además de la información de SETUP, se transmitirá información de los patches (grupos de percusión) de todas las partes del patrón actual.

ALL: Además de la información de SETUP&PATCH, se transmitirá la información musical del patrón actual.

6. **Inicie la grabación a tiempo real en el secuenciador MIDI externo.**

7. Pulse [ENTER] en el JX-305.
Aparecerá la siguiente pantalla, y la información de volcado se transmitirá desde MIDI OUT.

Para detener la transmisión de información, pulse [STOP / PLAY] o [EXIT].
Una vez haya terminado la transmisión de información, aparecerá la siguiente pantalla y volverá a aparecer automáticamente la pantalla normal.

8. Pare la grabación en el secuenciador MIDI externo, asigne un nombre a la información que se ha grabado, guárdela en un disquete, etc.

Recuperar la información de un secuenciador MIDI externo en el JX-305

Si desea recuperar el volcado general de nuevo en el JX-305, siga los pasos que se detallan a continuación para enviar la información del volcado general al patrón temporal.
Utilice un cable MIDI para conectar MIDI IN del JX-305 a MIDI OUT del secuenciador externo.

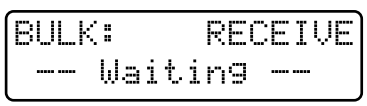
1. Selecciopne el patrón temporal (TMP).

2. Compruebe que el patrón esté parado.

3. Pulse [UTILITY].
El indicador se iluminará.

4. Pulse PAGE [<] [>] varias veces para seleccionar "BULK DUMP", y pulse [ENTER].
La pantalla mostrará la página Bulk Dump.

5. Pulse PAGE [<] [>] varias veces para seleccionar "RECEIVE", y pulse [ENTER].
La pantalla mostrará la página Bulk Dump Reception.



6. Utilice el secuenciador MIDI externo para cargar y reproducir la información de volcado general que desea recuperar.
Mientras esta información se esté cargando en el JX-305, aparecerá la siguiente pantalla.

Una vez terminada la carga volverá a aparecer la pantalla Receive.

7. Pulse [EXIT] para volver a la pantalla normal.
El área temporal también contiene la información de configuración, patch y patrón que se ha cargado.

8. Después de verificar que la información se ha cargado correctamente, guarde la información de patch y de patrón en el JX-305.

Después de recibirse la información de SETUP, utilice la operación Pattern Write para guardar la configuración en la memoria de patrón de usuario.
Después de recibirse la información de SETUP&PATCH o ALLen primer lugar utilice la operación Patch Write para guardar los patches de todas las partes en patches de usuario vacíos. A continuación utilice la operación Pattern Write para guardar la información de configuración y musical como un patrón de usuario.

Ejemplo de modificación a tiempo real

En esta sección explicamos la manera en que cambia el sonido al mover los diferentes mandos Realtime Modify mientras utiliza un patch predefinido adecuado.

Envolvente del filtro

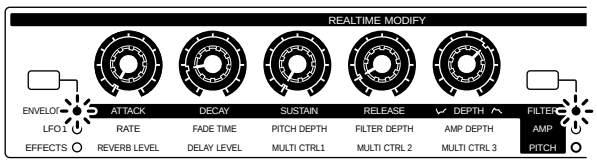
La envolvente del filtro se utiliza para modificar la manera en que cambiará el brillo en el tiempo (p. 63).

1. Pulse [FILTER/AMP/PITCH] varias veces hasta que se ilumine el indicador FILTER.

2. Pulse [ENVELOPE/LFO1/EFFECTS] varias veces hasta que se ilumine el indicador ENVELOPE.

3. Seleccione el patch P:B61.

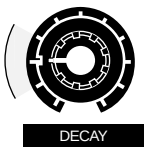
Los parámetros de envolvente del filtro del patch P:B61 están ajustados de la siguiente manera.



Ataque	Caída	Sustain	Desvan.	Profundidad
0	17	0	3	+24

4. Gire el mando [DECAY] dentro de la gama indicada en la figura.

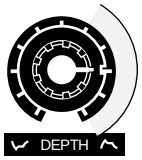
Al girar el mando [DECAY] en sentido horario, el cambio en el brillo tendrá lugar durante un período de tiempo más largo.



5. Gire el mando [DEPTH] dentro de la gama indicada en la figura.

Al girar el mando [DEPTH] en sentido horario, el cambio en el brillo será mayor, y el sonido será más brillante.

* *Si el mando [DEPTH] se encuentra en la posición central, la cantidad de cambio del brillo será "0", y no habrá sonido.*



6. Gire el mando [ATTACK] dentro de la gama indicada en la figura.

Si gira el mando [ATTACK] en sentido horario, el tiempo durante el cual aumenta el brillo será más largo.

Envolvente del amplificador

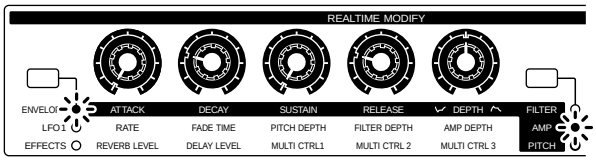
La envolvente del amplificador se utiliza para crear cambios de volumen en el tiempo (p. 68).

1. Pulse [FILTER/AMP/PITCH] varias veces hasta que se ilumine el indicador AMP.

2. Pulse [ENVELOPE/LFO1/EFFECTS] varias veces para que se ilumine el indicador ENVELOPE.

3. Seleccione el patch P:B22.

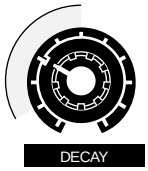
Los parámetros de la envolvente del amplificador del patch P:B22 están ajustados de la siguiente manera.



Ataque	Caída	Sustain	Desvanecimiento
0	34	0	33

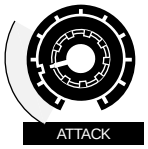
4. Gire el mando [DECAY] dentro de la gama indicada en la figura.

Al girar el mando [DECAY] en sentido horario, el tiempo durante el cual caerá el volumen será más largo.



5. Gire el mando [ATTACK] dentro de la gama indicada en la figura.

Al girar el mando [ATTACK] en sentido horario, el ataque del sonido será más lento.



6. Gire el mando [RELEASE] dentro de la gama indicada en la figura.

Al girar el mando [RELEASE] en sentido horario, el tiempo entre que suelta la nota y que deja de oírse el sonido será más largo.

Envolvente de la afinación

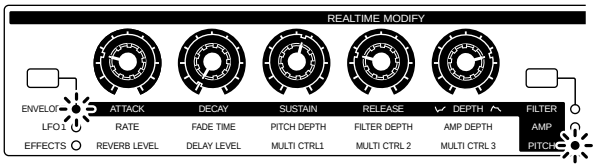
La envolvente de la afinación se utiliza para crear cambios de afinación en el tiempo (p. 58).

1. Pulse [FILTER/AMP/PITCH] varias veces hasta que se ilumine el indicador PITCH.

2. Pulse [ENVELOPE/LFO1/EFFECTS] varias veces hasta que se ilumine el indicador ENVELOPE.

3. Seleccione el patch P:F24.

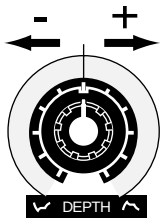
Los parámetros de la envolvente de la afinación del patch P:F24 están ajustados de la siguiente manera.



Ataque	Caída	Sustain	Desvan.	Prof.
30	0	+10	31	+7

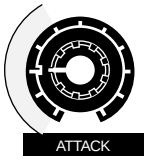
4. Gire el mando [DEPTH] dentro de la gama indicada en la figura.

Al girar el mando [DEPTH] hacia la derecha a partir de la posición central, el cambio aumentará y la afinación será más aguda. Si gira el mando hacia la izquierda a partir de la posición central se invertirá la forma de onda, y al seguir girando el mando hacia la izquierda el cambio aumentará y la afinación será más grave.



5. Gire el mando [ATTACK] dentro de la gama indicada en la figura.

Al girar el mando [ATTACK] en sentido horario, el cambio en la afinación será más lento.



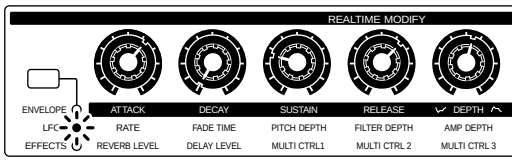
LFO1

LFO1 añade cambios cíclicos al sonido (p. 71).

1. Pulse [ENVELOPE/LFO1/EFFECTS] varias veces hasta que se ilumine el indicador LFO1.

2. Seleccione el patch P:G72.

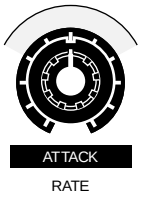
Los parámetros de LFO1 del patch P:G72 están ajustados de la siguiente manera.



Forma de onda	Frecuencia	Tiempo de fundido	Prof. de afinación	Prof. de filtro	Prof. de amplificador
SIN	84	0	-33	+22	+8

3. Gire el mando [RATE] dentro de la gama indicada en la figura.

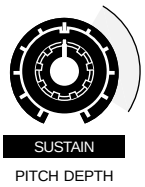
Al girar el mando [RATE] en sentido horario, el sonido se modulará más rápidamente.



4. Gire el mando [PITCH DEPTH] dentro de la gama indicada en la figura.

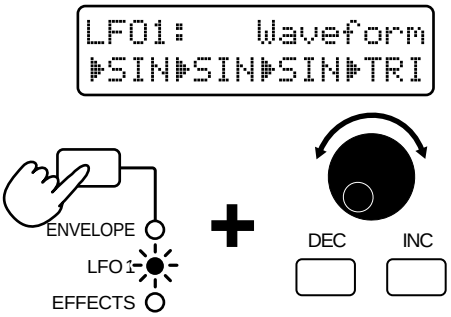
Al girar el mando [PITCH DEPTH], la modulación del sonido aumentará o disminuirá.

** Cuando el mando [PITCH DEPTH] se encuentra en la posición central, el sonido no se modula.*



5. Mantenga pulsado [ENVELOPE / LFO1 / EFFECTS] y utilice [INC] [DEC] o el dial [VALUE] para seleccionar la forma de onda de LFO1.

Con ello cambia la manera en que se modula el sonido. Pruebe con diferentes formas de onda.

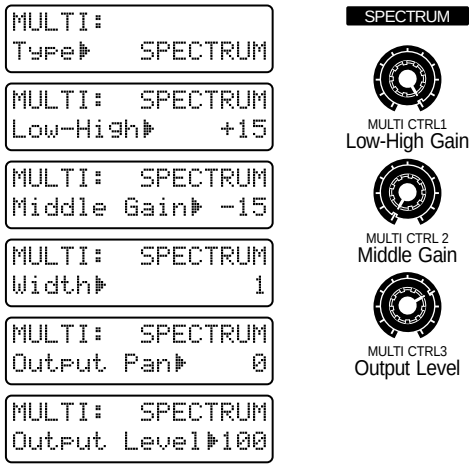


Ejemplos de ajustes de multiefectos

Producir un carácter tonal apagado

Si corta en gran medida la gama media y realza la gama baja podrá simular un sonido, como si lo escuchara de la habitación contigua.

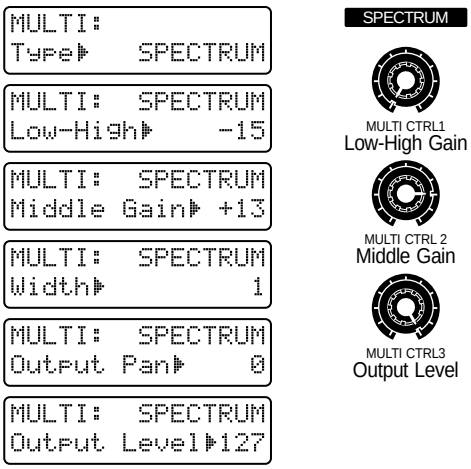
Aplicar a las partes: todas las partes



Utilizar Spectrum para crear un sonido de baja fidelidad

Al contrario que en el ejemplo anterior, aquí cortaremos las gamas alta y baja y realzaremos sólo la gama media. Esto es muy efectivo si lo aplica a sonidos de percusión o de bajo. También es posible acentuar el efecto utilizando Key Shift del mezclador de partes para definir una afinación algo más grave para la parte de percusión.

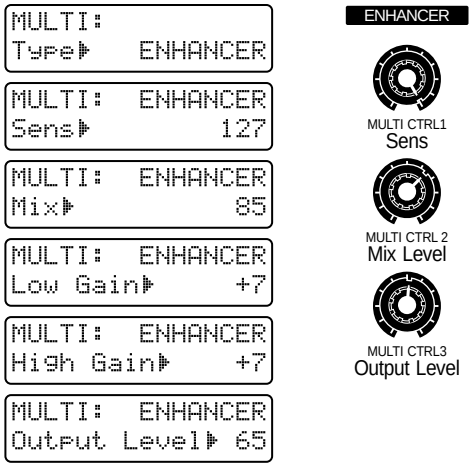
Aplicar a las partes: todas las partes



Endurecer el carácter general

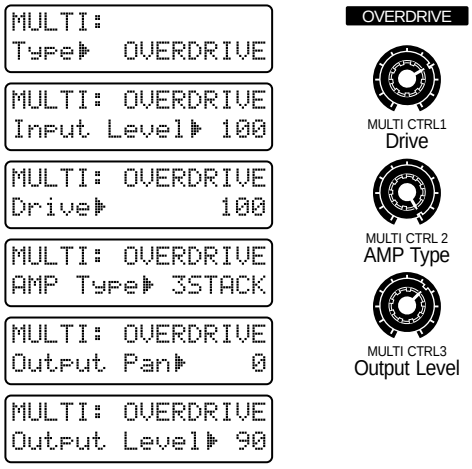
Utilice un Enhancer para acentuar la definición del sonido colocándolo al frente. Esto es efectivo si lo aplica a sonidos tipo metales o tipo piano.

Aplicar a las partes: todas las partes



Sonidos tipo TB-303 distorsionados

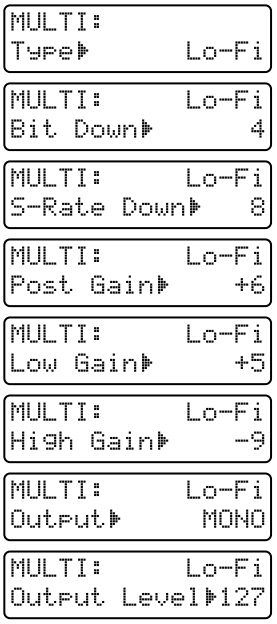
Esto es efectivo si lo aplica a un patch como el P:A18.



Sonido de sampler de baja resolución

Aquí simularemos el sonido de los primeros samplers, con una frecuencia de muestreo baja. Esto es efectivo si lo aplica a la percusión.
El sonido será más real si no aplica ninguna reverberación o retardo.

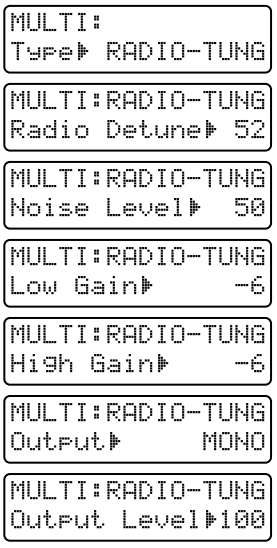
Aplicar a las partes: parte de percusión, parte de bajo



Simulación de radio

El sonido parece oírse a través de una radio pequeña. Al reproducir un patrón gire el mando [MULTI CTRL 1] (Radio Detune) lentamente a izquierda y a derecha.

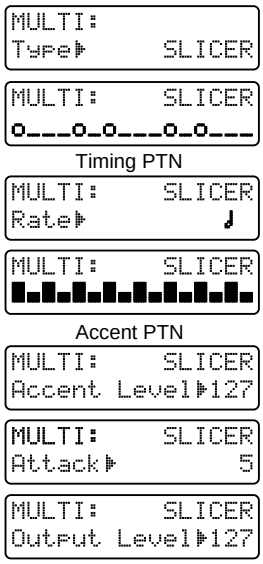
Aplicar a las partes: todas las partes



Modificar el aire de un patrón

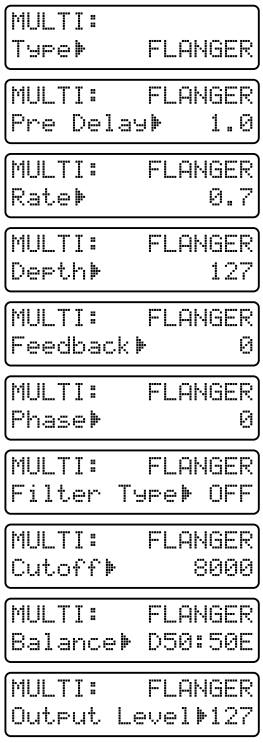
Utilice el Slicer para modificar el aire de todo el patrón. Al reproducir el patrón P:A11 también puede girar el mando [MULTI CTRL 1] para modificar Timing PTN.

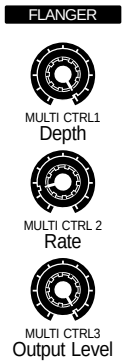
Aplicar a las partes: todas las partes excepto la parte de percusión



Sonido de jet

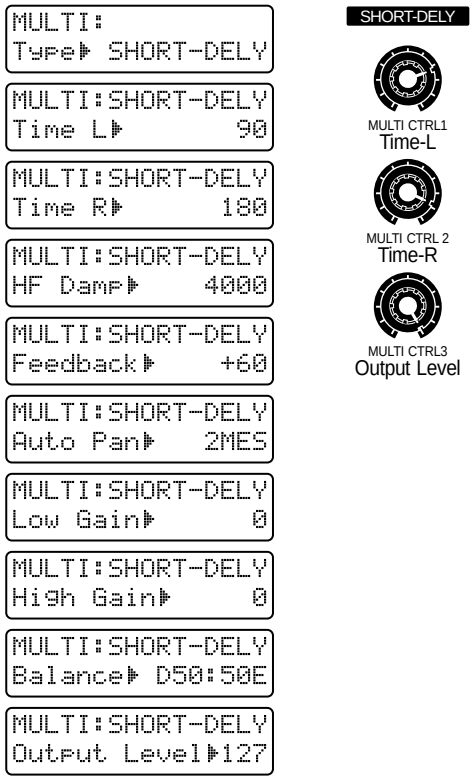
Simulación de un avión a reacción.
El sonido será más real si lo aplica a patches de ruido blancos como P:E13.





Sonido de retardo con panoramización automática

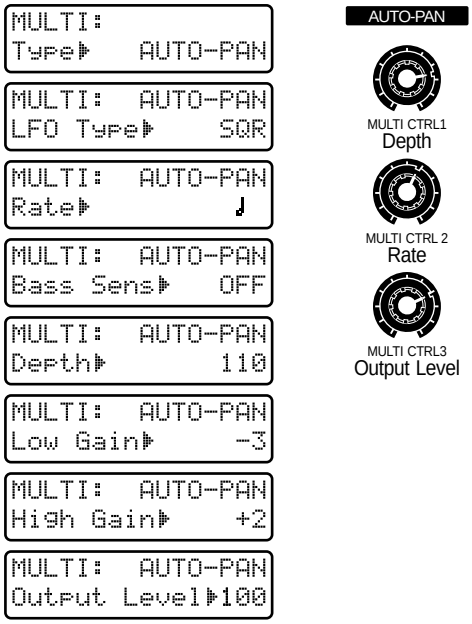
Puesto que se utiliza la panoramización automática del retardo corto, la posición del sonido de retardo se desplazará en intervalos de un compás. El efecto será más obvio si desactiva la reverberación y el retardo convencionales.



Percusión con panoramización automática

El tone de percusión se panoramizará a izquierda y a derecha durante la reproducción. Pruébelo en un patrón en que el charles marque las semicorcheas, etc. El efecto será más obvio si desactiva la reverberación y el retardo convencionales.

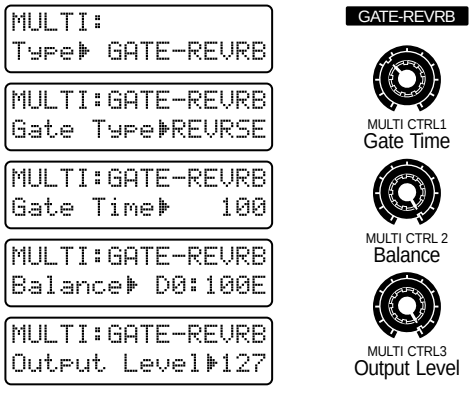
Aplicar a las partes: parte de percusión



Sonido de reroducción invertido

Se utiliza Gate Reverb para crear un efecto de reproducción invertida. Puede ajustar el mando [MULTI CTRL 2] (Balance) para controlar la proporción del sonido normal y del sonido invertido.

Aplicar a las partes: parte de percusión



Solucionar problemas

Si no puede oír ningún sonido, o si el equipo no funciona de la manera esperada, compruebe en primer lugar los siguientes puntos. Si con ello no consigue solucionar el problema, póngase en contacto con su distribuidor o con el Centro Roland más próximo.

* *Roland no será responsable por ninguna pérdida del contenido de la memoria ni por ningún daño, ya sea directo o indirecto.*

Problema

- **: Motivo**

☞ : Acción

No se oye ningún sonido

- **El JX-305 o los equipos conectados no están en marcha.**

☞ Ponga en marcha el equipo (Referencia Rápida; p. 5).

- **El volumen del JX-305 o de algún equipo conectado está al mínimo.**

☞ Suba el volumen (Referencia Rápida; p. 5).

- **Los cables MIDI y/o los cables de audio no están correctamente conectados.**

☞ Realice las conexiones correctas (Referencia Rápida; p. 3).

- **El Nivel de Parte de la parte correspondiente está al mínimo.**

☞ Utilice el mezclador de partes para subir el Nivel de Parte (p. 33).

- **Todos los tones del patch están desactivados.**

☞ Active cada uno de los tones (p. 55).

- **Los ajustes de los parámetros de patch no son los apropiados.**

☞ Suba el Nivel de Sustain del parámetro A-ENV (p. 68).

☞ Suba la Frecuencia de Corte del parámetro FILTER (p. 62).

☞ Suba el Nivel del Tone del parámetro AMPLIFIER-LEVEL (p. 67).

☞ Suba la Frecuencia del parámetro LFO1/2 (p. 72).

- **La afinación del patch ha excedido la gama en la que puede sonar de manera normal.**

☞ Utilice Octave Shift para bajar (subir) la gama que puede sonar (p. 21).

- **El conmutador Local está ajustado a "EXT."**

☞ Ajústelo a "INT" o "BOTH" (p. 165).

- **El conmutador Rx de la parte correspondiente está ajustado a "OFF."**

☞ Ajústelo a "ON" (p. 165).

- **El ajuste de canal de recepción de la parte correspondiente no coincide con el canal MIDI de los mensajes que se transmiten desde el equipo MIDI externo.**

☞ Ajuste el canal MIDI de los mensajes que se transmiten de manera que coincida con el canal de recepción de cada parte (p.171).

- **El ajuste Sequencer Output Assign de la parte correspondiente está ajustado a "EXT."**

☞ Ajústelo a "INT" o "BOTH" (p. 36).

- **El ajuste Keyboard Velocity es demasiado bajo.**

☞ Suba el valor de Keyboard Velocity (p. 163).

- **Los mensajes de Selección de Banco y de Cambio de Programa transmitidos desde un equipo externo tienen unos valores equivocados.**

☞ Transmita los mensajes de Selección de Banco y de Cambio de Programa correctos (p. 190, 194).

Algunas notas dejan de sonar

- **Está intentando tocar más de 64 a la vez (p. 14).**

☞ Reduzca el número de notas que se tocan a la vez.

☞ Reduzca el número de notas del patrón que está tocando.

☞ Aumente el ajuste de Voice Reserve para las partes que no deben dejar de sonar (p. 169).

Al tocar el teclado las notas no dejan de sonar

- **La polaridad del pedal Sustain está invertida.**

☞ Defina el ajuste de polaridad correcto para el pedal Sustain (p. 163).

Las notas siguen sonando durante la reproducción de un patrón

- **Se ha borrado un mensaje Hold Off al editar el patrón, etc.**

☞ Utilice la página Microscope para insertar un mensaje Hold Off (p. 150).

Valor de CC#64 (HOLD1) = 0

El secuenciador no funciona (Reproducción de patrón, reproducción de RPS, etc.)

- **Sync Mode está ajustado a "SLAVE."**

☞ Ajuste Sync Mode a "INT" (p. 167).
Si no ocurre nada al pulsar [STOP / PLAY] cuando el indicador [STOP / PLAY] está iluminado, apague el equipo y vuelva a ponerlo en marcha, y ajuste Sync Mode a "INT."

No se aplica la reverberación, el retardo o los multiefectos

- **La reverberación, el retardo o los multiefectos están desactivados.**

☞ Active la reverberación, el retardo o los multiefectos (p. 101).

- **El ajuste de nivel de reverberación y los ajustes de nivel de reverberación de parte de cada parte tienen el valor "0."**

☞ Aumente el valor de los ajustes (p. 102).

- **El ajuste de nivel de retardo y los ajustes de nivel de retardo de parte de cada parte tienen el valor "0."**

☞ Aumente el valor de los ajustes (p. 104).

- **El nivel de salida de los multiefectos es "0." El conmutador de multiefectos de parte de cada parte no está ajustado a "ON."**

☞ Aumente el nivel de salida de los multiefectos. Ajuste el conmutador de multiefectos de parte a "ON" (p. 106, 124).

- **El nivel de reverberación de tone de percusión o el nivel de retardo del tone de percusión de cada nota del grupo de percusión que utiliza están ajustados a "0." El conmutador de multiefectos del tone de percusión para cada nota no está ajustado a "ON."**

☞ Aumente el nivel de reverberación del tone de percusión y el nivel de retardo del tone de percusión de cada nota. Ajuste el conmutador de multiefectos del tone de percusión a "ON" (p. 97, 98).

La afinación no es correcta

- **La afinación del JX-305 o del generador de sonido MIDI conectado es incorrecta.**

☞ Compruebe el ajuste de afinación (p. 168).

La afinación ha cambiado con un mensaje de Pitch Bend transmitido desde el secuenciador o desde un equipo MIDI externo.

☞ Ejecute una actualización MIDI (p. 40).

No se aplica Play Quantize

- **El ajuste Strength tiene el valor 0%, o bien el ajuste Shuffle Rate tiene el valor 50%.**

☞ Ajuste el valor apropiado para Strength o Shuffle Rate (p. 41, 42, 45).

- **No ha utilizado [QTZ SELECT] para especificar las partes a las que se aplicará Play Quantize.**

☞ Especifique las partes a las que deba aplicarse Play Quantize (p. 41).

Durante la grabación a tiempo real, la pantalla indica PTN Rec Full

- **Se ha transmitido una cantidad excesiva de información de aftertouch.**

☞ Baje el valor del ajuste Aftertouch Sensitivity (p. 163).

No es posible seleccionar una parte destino de la copia para Pattern Copy

- **Ha seleccionado más de una parte como parte origen de la copia (incluyendo la parte [MUTE CTRL]).**

☞ Compruebe que selecciona sólo una parte como parte origen de la copia (p. 138).

Las notas se retardan o no son estables durante la reproducción

- **Si crea un patrón con mucha información, o si entra una cantidad excesiva de información de mandos, las notas pueden retardarse o ser inestables durante la reproducción. Este problema también puede ocurrir si acelera excesivamente el tempo.**

☞ Elimine la información de nota o de mandos no necesaria. Utilice Data Thin para reducir la cantidad de información (p. 145).

☞ Utilice Move Event para mover notas entradas en la misma posición que acordes, de manera que queden desplazadas 1 clock (p. 151).

☞ Utilice Shift Clock para hacer retroceder en 1 clock la información de partes que no sean la de percusión (p. 144).

Lista de mensajes de error

Si ejecuta una operación incorrecta o si el procesamiento no ha podido realizarse de la manera especificada, aparecerá un mensaje de error. Consulte esta lista y tome las medidas oportunas.

```
CAUTION !
MIDI Off Line
```

- **Hay un problema con las conexiones de los cables MIDI.**

☞ Compruebe que los cables MIDI no se hayan desconectado o dañado (Referencia Rápida; p. 3).

```
CAUTION !
MIDI Buffer Full
```

- **Se han recibido más mensajes MIDI a la vez de los que puede procesar el JX-305.**

☞ Reduzca la cantidad de mensajes MIDI que se transmiten al JX-305.

```
CAUTION !
Rec Overflow
```

- **Se ha recibido más información de grabación a la vez de la que el JX-305 puede procesar.**

☞ Reduzca la cantidad de información de grabación que se envía al JX-305.

```
CAUTION !
Checksum Error
```

- **El valor de la suma de control del mensaje exclusivo del sistema recibido es incorrecto.**

☞ Corrija el valor de la suma de control.

```
CAUTION !
PTN Rec Full
```

- **Se ha llegado al número máximo de notas que pueden grabarse en un patrón, por lo que no es posible seguir grabando en este patrón.**

☞ Elimine la información no necesaria del patrón que esté grabando (p. 141).

```
CAUTION !
Song Rec Full
```

- **Se ha llegado al número máximo de patrones que pueden grabarse en una canción, por lo que no es posible seguir grabando en esta canción.**

☞ Es posible registrar un máximo de 50 patrones en una canción. No puede registrarse un número mayor de patrones.

```
CAUTION !
User Memory Full
```

- **No hay suficiente memoria de usuario, por lo que el patrón no puede guardarse.**

☞ Inicialice un patrón no necesario o guarde la información en una tarjeta de memoria.

```
CAUTION !
Card Memory Full
```

- **No hay suficiente capacidad en la tarjeta de memoria, y el patrón no puede guardarse.**

☞ Inicialice un patrón no necesario, o guarde la información en la memoria interna.

```
CAUTION !
Beat Differs
```

- **Hay un tipo de compás diferente especificado para los patrones origen y destino de la copia, por lo que el patrón no puede guardarse.**

☞ La operación de copia de patrón sólo puede utilizarse para patrones con el mismo tipo de compás.

```
CAUTION !
Cannot Assign
```

- **Hay dos o más partes no enmudecidas, por lo que la frase no puede asignarse a un grupo RPS.**

☞ Decida la parte de la frase que desea registrar, y enmudezca todas las demás (p. 49).

- **El patrón TMP no puede registrarse en un PTN SET.**

☞ En primer lugar guarde el patrón como un patrón de usuario, y a continuación regístrelo en el PTN SET.

```
CAUTION !
No QTZ Selected
```

- **No se ha seleccionado la cuantización.**

☞ Pulse [GRID / SHUFFLE / GROOVE] para seleccionar la cuantización que desea utilizar (p. 40).

```
CAUTION !
Memory Protected
```

- **Hay un adhesivo de protección contra la escritura pegado en la tarjeta, por lo que la información no puede guardarse en el banco de la tarjeta.**

☞ Retire el adhesivo de protección contra la escritura de la tarjeta (p. 159).

```
CAUTION !
Empty Pattern
```

- **El patrón no contiene información musical, por lo que no puede reproducirse ni modificarse.**

```
CAUTION !
Cannot UNDO
```

- **No es posible deshacer la operación.**

```
CAUTION !
Wrong Card
```

- **El fabricante/modelo de la tarjeta no está especificado para su utilización en el JX-305.**

☞ Utilice una tarjeta especificada (p. 159).

- **La tarjeta no se ha formateado para el JX-305.**

☞ Formatee la tarjeta (p. 159).

- **El contenido de la tarjeta puede haberse dañado.**

☞ Formatee la tarjeta (p. 159).

- **La tarjeta no contiene información del JX-305.**

☞ Utilice una tarjeta con información del JX-305.

```
CAUTION !
Card Not Ready
```

- **No ha insertado ninguna tarjeta.**

☞ Apague el equipo e inserte una tarjeta (p. 159).

```
CAUTION !
Card Damaged
```

- **Hay un bloque defectuoso en la tarjeta destino de la copia.**

☞ La tarjeta de memoria ha llegado al final de su vida útil. Adquiera una tarjeta de memoria nueva.

```
CAUTION !
Memory Damaged!
```

- **Es posible que el contenido de la memoria interna se haya dañado.**

☞ Intente ejecutar la operación Factory Preset (Referencia Rápida, p. 6). Si no consigue solucionar el problema, póngase en contacto con el Centro Roland más próximo.

```
CAUTION !
Cannot Backup
```

- **La memoria de la tarjeta no es suficiente, por lo que no es posible crear un archivo de copia de seguridad.**

☞ Inicialice los patrones no necesarios.

```
CAUTION !
Not Src Card
```

- **Ha insertado una tarjeta diferente de la del origen de la copia.**

☞ Inserte la tarjeta origen de la copia (p. 161).

```
CAUTION !
Not Dest Card
```

- **Ha insertado una tarjeta diferente de la del destino de la copia.**

☞ Inserte la tarjeta destino de la copia (p. 161).

```
CAUTION !
Can't Initialize
```

- **Ha seleccionado un patrón predefinido, por lo que no es posible inicializarlo.**

Lista de formas de onda

Grupo A

Nº	Nombre
001	TB Dst Saw
002	TB Dst Sqr 1
003	TB Dst Sqr 2
004	TB Reso Sqr1
005	TB Reso Sqr2
006	TB Saw
007	TB SolidSaw1
008	TB SolidSaw2
009	TB Square 1
010	TB Square 2
011	TB Sqr Decay
012	TB Natural
013	JP8000 Saw 1
014	JP8000 Saw 2
015	MG Saw
016	Synth Saw 1
017	JP-8 Saw
018	P5 Saw
019	Synth Saw 2
020	OB Saw
021	D-50 Saw
022	JP-6 Square
023	MG Square
024	P5 Square
025	JP-8 Pulse
026	JP-6 Pulse
027	MG Pulse
028	260 Pulse
029	JU-2 Sub OSC
030	Frog wave
031	Digiwave
032	FM Pulse
033	JP8000 PWM
034	JP8000 FBK
035	260 Sub OSC
036	Dist Synth
037	Dist Square
038	MG Triangle
039	Jungle Bass
040	260 Sine Bs
041	MC-202 Bass
042	SH-101 Bass
043	Octa Bass
044	Funky Bass
045	Poly Bass
046	MG Bass
047	FM Super Bs
048	Solid Bass
049	Organ Bass
050	Dirty Bass
051	Upright Bs
052	Ac Bass
053	Voco Bass
054	Fingered Bs
055	Pick Bass
056	Fretless Bs
057	Slap Bass
058	Juno Rave
059	Blaster
060	Fat JP-6
061	OB Strings
062	Orch Strings
063	Pizzy Techno
064	Choir
065	Syn Vox 1
066	Syn Vox 2
067	Syn Vox 3
068	Ac Piano
069	D-50 EP
070	E.Piano
071	Clavi
072	Full Stop
073	FM Club Org
074	E.Organ 1
075	E.Organ 2
076	Church Org
077	Power B fst
078	Power B slw
079	Org Chord
080	Tubular
081	Glockenspiel
082	Vibraphone
083	FantabellSub
084	DIGI Bell
085	Steel Drum
086	Marimba
087	Balaphone
088	Kalimba
089	Steel Gtr
090	Clean TC
091	Dst Solo Gtr
092	Dist TekGtr
093	Gtr FX
094	Harmo Gtr
095	Wah Gtr 1
096	Wah Gtr 2
097	Wah Gtr 2a
098	Wah Gtr 2b
099	Wah Gtr 2c
100	Wah Gtr 2d
101	Sitar
102	Brass
103	Trumpet
104	Mute Trumpet
105	Soprano Sax
106	Solo Sax
107	Baritone Sax
108	Brass Fall
109	Flute
110	Pan Flute
111	Shakuhachi
112	Bagpipe
113	Breath
114	Feedbackwave
115	Atmosphere
116	Rezo Noise
117	MG White Nz
118	P5 Noise
119	MG Pink Nz
120	Bomb Noise
121	Sea
122	Brush Noise
123	Space Noise
124	Scream
125	Jet Plane
126	Toy Gun 1
127	Crash
128	Toy Gun 2
129	Toy Gun 3
130	Emergency
131	Buzzer
132	Insect
133	Tonality
134	Ring Osc
135	Reso FX
136	SCRATCH MENU
137	Vinyl Noise
138	Scratch BD f
139	Scratch BD r
140	Scratch SD f
141	Scratch SD r
142	Scratch ALT
143	Tape Rewind
144	Vinyl Stop
145	HIT MENU
146	MG Blip
147	Beam HiQ
148	MG Attack
149	Air Blip
150	Org Click
151	Syn Hit
152	Techno Scene
153	Techno Chord
154	Dist Hit
155	Thin Beef
156	Tekno Hit
157	Back Hit
158	TAO Hit
159	Philly Hit
160	INDUST. MENU
161	Analog Bird
162	Retro UFO
163	PC-2 Machine
164	Hoo
165	Metal Sweep
166	Afro Feet
167	Bomb
168	Bounce
169	ElectricDunk
170	Iron Door
171	Dist Swish
172	Drill Hit
173	Thrill
174	PCM Press
175	Air Gun
176	VOICE MENU
177	One!
178	Two!
179	Three!
180	Kick it!
181	Come on!
182	Wao!
183	Shout
184	Ooh! 1
185	Ooh! 2
186	Voice loop
187	Pa!
188	Canvas
189	Punch
190	Chiki!
191	Hey!
192	Laugh
193	Aah Formant
194	Eeh Formant
195	Iih Formant
196	Ooh Formant
197	Uuh Formant
198	Dist Ooh Vox
199	Auh Voice
200	Stream
201	Bird
202	TOM MENU
203	TR909 Tom
204	TR909 DstTom
205	TR808 Tom
206	TR606 Tom
207	TR606 CmpTom
208	TR707 Tom
209	Syn Tom
210	Deep Tom
211	Can Tom
212	Kick Tom
213	Natural Tom
214	PERCUS MENU1
215	PERCUS MENU2
216	TR808 Conga
217	HiBongo Open
218	LoBongo Open
219	HiConga Mute
220	HiConga Open
221	LoConga Open
222	HiBongo LoFi
223	LoBongo LoFi
224	HiCnga Mt LF
225	HiCnga Op LF
226	LoConga LoFi
227	Timpani
228	Mute Surdo
229	Open Surdo
230	Hi Timbale
231	Lo Timbale
232	HiTimbale LF
233	LoTimbale LF
234	Tabla
235	TablaBaya
236	Udo
237	AfroDrum Rat
238	Chenchen
239	Op Pandeiro
240	Mt Pandeiro
241	Tambourine 1
242	Tambourine 2
243	Tambourine 3
244	Tambourine 4
245	CR78 Tamb
246	COWBELL MENU
247	TR808Cowbell
248	TR707Cowbell
249	CR78 Cowbell
250	Cowbell
251	TR727 Agogo
252	CR78 Beat
253	Triangle 1
254	Triangle 2

Grupo B

Nº	Nombre
001	SHKR+MENU
002	808 Maracas
003	Maracas
004	Cabasa Up
005	TechnoShaker
006	TR626 Shaker
007	Dance Shaker
008	CR78 Guiro
009	Long Guiro
010	Short Guiro
011	Mute Cuica
012	Open Cuica
013	Whistle
014	TR727Quijada
015	Jingle Bell
016	Belltree
017	Wind Chime
018	RIM MENU
019	TR909 Rim
020	TR808 Rim
021	TR808 RimLng
022	TR707 Rim
023	Analog Rim
024	Natural Rim
025	Ragga Rim 1
026	Lo-Fi Rim
027	Wood Block
028	Jungle Snap
029	TR808 Claves
030	Hyoshigi
031	CHH MENU 1
032	CHH MENU 2
033	TR909 CHH 1
034	TR909 CHH 2
035	TR808 CHH 1
036	TR808 CHH 2
037	TR808 CHH 3
038	TR606 CHH 1
039	TR606 CHH 2
040	TR606 DstCHH
041	TR707 CHH
042	CR78 CHH
043	DR55 CHH 1
044	Closed Hat
045	Pop CHH
046	Real CHH
047	Bristol CHH
048	DR550 CHH 2
049	Tight CHH
050	Hip CHH
051	Room CHH
052	R8 Brush CHH
053	Jungle Hat
054	PHH MENU
055	TR909 PHH 1
056	TR909 PHH 2
057	TR808 PHH 1
058	TR808 PHH 2
059	TR606 PHH 1
060	TR606 PHH 2
061	TR707 PHH
062	Hip PHH
063	Tight PHH
064	Pedal Hat 1
065	Real PHH
066	Pedal Hat 2
067	OHH MENU 1
068	OHH MENU 2
069	TR909 OHH 1
070	TR909 OHH 2
071	TR909 OHH 3
072	TR909 DstOHH
073	TR808 OHH 1
074	TR808 OHH 2
075	TR606 OHH
076	TR606 DstOHH
077	TR707 OHH
078	CR78 OHH
079	Hip OHH
080	Pop Hat Open
081	Open Hat
082	Cym OHH
083	DR550 OHH
084	Funk OHH
085	Real OHH
086	R8 OHH
087	CYMBAL MENU
088	TR606 Cym 1
089	TR606 Cym 2
090	TR909 Ride
091	TR707 Ride
092	Natural Ride
093	Cup Cym
094	TR909 Crash
095	NaturalCrash
096	Jungle Crash
097	Asian Gong
098	CLAP MENU 1
099	CLAP MENU 2
100	TR909 Clap 1
101	TR909 Clap 2
102	TR808 Clap
103	TR707 Clap
104	Cheap Clap
105	Funk Clap
106	Little Clap
107	Real Clap 1
108	Real Clap 2
109	Funky Clap
110	Comp Clap
111	Hip Clap
112	Down Clap
113	Group Clap
114	Big Clap
115	Claptail
116	Clap Snare 1
117	Fuzzy Clap
118	Snap
119	Finger Snap
120	SNR MENU 1
121	SNR MENU 2
122	SNR MENU 3
123	SNR MENU 4
124	SNR MENU 5
125	SNR MENU 6
126	TR909 Snr 1
127	TR909 Snr 2
128	TR909 Snr 3
129	TR909 Snr 4
130	TR909 Snr 5
131	TR909 Snr 6
132	TR909 Snr 7
133	TR909 DstSnr
134	TR808 Snr 1
135	TR808 Snr 2
136	TR808 Snr 3
137	TR808 Snr 4
138	TR808 Snr 5
139	TR808 Snr 6
140	TR808 Snr 7
141	TR808 Snr 8
142	TR808 Snr 9
143	TR606 Snr 1
144	TR606 Snr 2
145	TR606 Snr 3
146	DanceHall SD
147	TR707 Snare
148	CR78 Snare
149	Clap Snare 2
150	Jngl Tiny SD
151	Jazz Snare
152	Headz Snare
153	Whack Snare
154	Rap Snare
155	Jungle Snr 1
156	Antigua Snr
157	Real Snare
158	Tiny Snare 1
159	Tiny Snare 2
160	Break Snare1
161	Break Snare2
162	MC Snare
163	East Snare
164	Phat Snare
165	Brush Slap 1
166	Brush Slap 2
167	Deep Snare
168	Fat Snare
169	Disco Snare
170	DJ Snare
171	Macho Snare
172	Hash Snare
173	Lo-Hard Snr
174	Indus Snare
175	Rage Snare
176	TekRok Snare
177	Big Trash SD
178	Ragga Rim 2
179	Gate Rim
180	SideStiker
181	HipJazz Snr
182	HH Soul Snr
183	Cross Snare
184	Jungle Rim 1
185	Ragga Snr 2
186	Upper Snare
187	Lo-Fi Snare
188	RaggaTightSD
189	Flange Snr
190	Machine Snr
191	Clap Snare 3
192	Solid Snare
193	Funk Clap 2
194	Jungle Rim 2
195	Jungle Rim 3
196	Jungle Snr 2
197	Urban Snare
198	Urban RollSD
199	R&B Snare
200	R8 Brush Tap
201	R8 BrshSwill
202	R8 BrushRoll
203	Sim Snare
204	ElectroSnr 1
205	ElectroSnr 2
206	Synth Snare
207	Roll Snare
208	KICK MENU 1
209	KICK MENU 2
210	KICK MENU 3
211	TR909 Kick 1
212	TR909 Kick 2
213	TR909 Kick 3
214	TR909 Kick 4
215	Plastic BD 1
216	Plastic BD 2
217	Plastic BD 3
218	Plastic BD 4
219	TR909 Kick 5
220	TR808 Kick 1
221	TR808 Kick 2
222	TR808 Kick 3
223	TR808 Kick 4
224	TR808 Kick 5
225	TR606 Kick
226	TR606 Dst BD
227	TR707 Kick 1
228	TR707 Kick 2
229	Toy Kick
230	Analog Kick
231	Boost Kick
232	West Kick
233	JungleKick 1
234	Optic Kick
235	Wet Kick
236	Lo-Fi Kick 1
237	Hazy Kick
238	Hip Kick
239	Video Kick
240	Tight Kick
241	Break Kick
242	Turbo Kick
243	Ele Kick
244	Dance Kick 1
245	Kick Ghost
246	Lo-Fi Kick 2
247	JungleKick 2
248	TR909 Dst BD
249	Amsterdam BD
250	Gabba Kick
251	Roll Kick

Grupo C

Nº	Nombre	Nº	Nombre	Nº	Nombre
001	Violin A	052	Gtr Harm A	103	Taiko
002	Violin B	053	Gtr Harm B	104	Tang Gu Mute
003	Violin C	054	Gtr Harm C	105	Tang Gu Open
004	Cello A	055	Pop Strat A	106	Dholak Hi Op
005	Cello B	056	Pop Strat B	107	Dholak Hi Mt
006	Cello C	057	Pop Strat C	108	Dholak Lo Mt
007	Multi Str A	058	Gt.FretNoise	109	Dholak Lo Op
008	Multi Str B	059	Gtr FX MENU	110	Tabla Hi Op
009	Multi Str C	060	Sitar 2 A	111	Tabla Hi Mt
010	Multi Str Lp	061	Sitar 2 B	112	Tabla Lo Op
011	Str Attack	062	Sitar 2 C	113	Tabla Lo Mt
012	GrandPiano A	063	Sitar Drone	114	Xiao Bo
013	GrandPiano B	064	Santur A	115	Nao Bo
014	GrandPiano C	065	Santur B	116	China Cym
015	Suitcase p A	066	Santur C	117	Hu Yin Luo
016	Suitcase p B	067	Shamisen A	118	Bend Gong
017	Suitcase p C	068	Shamisen B	119	Piccolo Snr
018	Suitcase mfA	069	Shamisen C	120	Ballad Snr
019	Suitcase mfB	070	Koto A	121	Solo Snare
020	Suitcase mfC	071	Koto B	122	Brush Slap 3
021	Suitcase f A	072	Koto C	123	Brush Swish
022	Suitcase f B	073	Harp A	124	Old Kick
023	Suitcase f C	074	Harp B	125	Hybrid Kick
024	Harpsi A	075	Harp C	126	TAIKO MENU
025	Harpsi B	076	D-50 Brass A	127	DHOLAK MENU
026	Harpsi C	077	D-50 Brass B	128	TABLA MENU
027	Clavi 2 A	078	D-50 Brass C	129	CHINA MENU
028	Clavi 2 B	079	D-50 BrassLp	130	SNR MENU 7
029	Clavi 2 C	080	Solo Tpt A	131	KICK MENU 4
030	Rotary Org A	081	Solo Tpt B		
031	Rotary Org B	082	Solo Tpt C		
032	Rotary Org C	083	Trombone A		
033	TheaterOrg A	084	Trombone B		
034	TheaterOrg B	085	Trombone C		
035	TheaterOrg C	086	Tuba A		
036	F.AccordionA	087	Tuba B		
037	F.AccordionB	088	Tuba C		
038	F.AccordionC	089	FrenchHorn A		
039	Bandoneon A	090	FrenchHorn B		
040	Bandoneon B	091	FrenchHorn C		
041	Bandoneon C	092	Blow Sax A		
042	Harmonica A	093	Blow Sax B		
043	Harmonica B	094	Blow Sax C		
044	Harmonica C	095	Oboe A		
045	Celesta A	096	Oboe B		
046	Celesta B	097	Oboe C		
047	Celesta C	098	Clarinet A		
048	Nylon Gtr A	099	Clarinet B		
049	Nylon Gtr B	100	Clarinet C		
050	Nylon Gtr C	101	Timpani Big		
051	Mute Gtr	102	Shimedaiko		

Lista de patches predefinidos

Preset A&B (CC#0=81, CC#32=0)

Nº. (PC#)	Nombre
A11 (001)	Lead TB 1
A12 (002)	Dist TB 1
A13 (003)	Dist Sqr TB
A14 (004)	Dist TB 2
A15 (005)	Dist TB 3
A16 (006)	TB + Voco
A17 (007)	Dist TB 4
A18 (008)	Lead TB 2
A21 (009)	Devil TB
A22 (010)	Dual TB
A23 (011)	HiLo303ModSw
A24 (012)	Arpness TB
A25 (013)	Acid Line
A26 (014)	Dist TB 5
A27 (015)	Lead TB 3
A28 (016)	Lead TB 4
A31 (017)	TB Tra Bass
A32 (018)	Acid TB
A33 (019)	Psyche-TB
A34 (020)	TB + Sine
A35 (021)	Hi-Pass TB
A36 (022)	Moog Saw
A37 (023)	OB Saw
A38 (024)	MG Lead
A41 (025)	Poly Key
A42 (026)	Synth Pulse
A43 (027)	Dual Profs
A44 (028)	Axe of 80
A45 (029)	MG Square
A46 (030)	Square Lead1
A47 (031)	Square Lead2
A48 (032)	Square Lead3
A51 (033)	Lucky
A52 (034)	Synth Lead 1
A53 (035)	Moon Lead
A54 (036)	Rezo SynLead
A55 (037)	Wspy Synth
A56 (038)	Enorjizor
A57 (039)	JP8 Sprang
A58 (040)	PortaSynLead
A61 (041)	Wah Lead
A62 (042)	Beep Mod
A63 (043)	Dist Lead 1
A64 (044)	Freaky Fry
A65 (045)	JU2 SubOsc 1
A66 (046)	JU2 SubOsc 2
A67 (047)	Froggy
A68 (048)	Synth Lead 2
A71 (049)	Singin' MINI
A72 (050)	Plastic Tone
A73 (051)	SinusoidRave
A74 (052)	Sine Me Up
A75 (053)	Spooky Sine
A76 (054)	Sine Tone
A77 (055)	D50 Saw Lead
A78 (056)	Dst Syn Lead
A81 (057)	Big Up Massv
A82 (058)	Warm SawLead
A83 (059)	Hartnoll Era
A84 (060)	Skegness 97
A85 (061)	Simply June
A86 (062)	The Brothers
A87 (063)	Dist Lead 2
A88 (064)	Dark SawLead
B11 (065)	Dist Lead 3
B12 (066)	Mosquito
B13 (067)	Phazyn Vox
B14 (068)	Voc Saw
B15 (069)	VT Vox
B16 (070)	Pure Voice
B17 (071)	Robo Vox
B18 (072)	Hallucinate
B21 (073)	Seq.Synth
B22 (074)	Analog Seq
B23 (075)	Ana Punch
B24 (076)	Atom Brain
B25 (077)	Fooled MC
B26 (078)	101 Bass 1
B27 (079)	House Bass
B28 (080)	101 Bass 2
B31 (081)	202 Bass
B32 (082)	Psycho Funk
B33 (083)	Talking Line
B34 (084)	Inside Bass
B35 (085)	Bubble Bass
B36 (086)	Bass Bleep
B37 (087)	Wiggle Bass
B38 (088)	Twist Bass
B41 (089)	Octa Bass
B42 (090)	BT's Sticky
B43 (091)	MG Bass
B44 (092)	FM Super Bs
B45 (093)	Solid Bass
B46 (094)	T Nite Bass
B47 (095)	Front 505
B48 (096)	Def Bass 1
B51 (097)	Def Bass 2
B52 (098)	Sine Bass 1
B53 (099)	Sine Bass 2
B54 (100)	RollModRezBs
B55 (101)	Gate Me Buzz
B56 (102)	System Bass
B57 (103)	Spike Bass
B58 (104)	Solid Goa
B61 (105)	Rezo Bass
B62 (106)	Blip Bass
B63 (107)	Pizz Bass
B64 (108)	Voco Bass
B65 (109)	VoCoRoBo
B66 (110)	Dust Bass
B67 (111)	ArtCore Bass
B68 (112)	NU-NRG Bass
B71 (113)	TalkBox Bass
B72 (114)	Incontinence
B73 (115)	Bari Voice
B74 (116)	Ac.Bass
B75 (117)	E.Ac.Bass
B76 (118)	Acid Jazz Bs
B77 (119)	Soup's Bass
B78 (120)	Fingered Bs
B81 (121)	FingBsVeloSw
B82 (122)	PickedBass 1
B83 (123)	PickedBass 2
B84 (124)	Fretless Bs
B85 (125)	Phot Bass
B86 (126)	Slap Bass
B87 (127)	R&B B-Slides
B88 (128)	Syn Stack 1

Preset C&D (CC#0=81, CC#32=1)

Nº. (PC#)	Nombre	Nº. (PC#)	Nombre	Nº. (PC#)	Nombre	Nº. (PC#)	Nombre
C11 (001)	Strong Brass	C51 (033)	Str/Brs Pad	D11 (065)	NU-NRG Str	D51 (097)	Trek Storm
C12 (002)	You Can Fly	C52 (034)	Syn Brs Pad	D12 (066)	Violin	D52 (098)	Abduction
C13 (003)	Syn stack 2	C53 (035)	Simple Pad	D13 (067)	Contrabass	D53 (099)	1st Contact
C14 (004)	Dawn Of Man	C54 (036)	OB Rezo Pad	D14 (068)	Tremolo Str	D54 (100)	Ice Cave
C15 (005)	Saw Stack 1	C55 (037)	Sweet Vocode	D15 (069)	Pizzicato 1	D55 (101)	Rev Cord
C16 (006)	Saw Stack 2	C56 (038)	Thin Pad	D16 (070)	Pizzicato 2	D56 (102)	Blue Random
C17 (007)	DLM Stack	C57 (039)	Attack Pad	D17 (071)	Pizz It	D57 (103)	Sync Tone
C18 (008)	DOC Stack	C58 (040)	Metal Pad	D18 (072)	Guardians	D58 (104)	Seq Up
C21 (009)	LN2 Stack	C61 (041)	Atmosphere	D21 (073)	Gat Passion	D61 (105)	SawLFOSaw
C22 (010)	Bend Stack	C62 (042)	Fantasia	D22 (074)	Syn Harp	D62 (106)	Calculating
C23 (011)	Freedom	C63 (043)	Feedbackwave	D23 (075)	Voice Oohs	D63 (107)	Touch EF
C24 (012)	Good Bean	C64 (044)	Pacifica	D24 (076)	Solo Vox	D64 (108)	Welding
C25 (013)	JP8000 5th	C65 (045)	Atmosphere 2	D25 (077)	Syn Vox	D65 (109)	Press Machin
C26 (014)	Mega 5th	C66 (046)	Sub Atmosphe	D26 (078)	Choir Aahs	D66 (110)	EF Tribe
C27 (015)	5th Saw	C67 (047)	Machine Pad	D27 (079)	Space Voice	D67 (111)	Scratch Alt
C28 (016)	4th Saw	C68 (048)	Detuned Pad	D28 (080)	Star Voice	D68 (112)	Analog FX
C31 (017)	Soundtrack	C71 (049)	Scoop Pad	D31 (081)	Brightness	D71 (113)	Non TB
C32 (018)	Rise Pad	C72 (050)	Psycho Trevo	D32 (082)	Vox Lead	D72 (114)	Nasty Filt
C33 (019)	Warm Pad	C73 (051)	Floating Pad	D33 (083)	Auhbient	D73 (115)	Psy-Ence
C34 (020)	JP + OB Pad	C74 (052)	Fancy Pad	D34 (084)	Auh Luv Rave	D74 (116)	Music Hi
C35 (021)	Planet	C75 (053)	Strings 1	D35 (085)	PCM Life	D75 (117)	Uber Zone
C36 (022)	Additive	C76 (054)	Strings 2	D36 (086)	Noisevox	D76 (118)	Down Gown
C37 (023)	Noise Pad	C77 (055)	Old StringSW	D37 (087)	Trance Voice	D77 (119)	For Giving
C38 (024)	Sweep Pad 1	C78 (056)	Swim Strings	D38 (088)	Effect Acer	D78 (120)	Sound Alarm
C41 (025)	Sweep Pad 2	C81 (057)	Eclip-Str	D41 (089)	Alternative	D81 (121)	Acid Drone
C42 (026)	Alles Padde	C82 (058)	Slow Strings	D42 (090)	Hard Pure	D82 (122)	X-Mod
C43 (027)	Sky Light	C83 (059)	OB Slow Str	D43 (091)	Metal EF	D83 (123)	X-FM/Org
C44 (028)	Stargate MC	C84 (060)	Syn.Strings1	D44 (092)	Dly Tone	D84 (124)	X-FM Bass
C45 (029)	Middle Grow	C85 (061)	Syn.Strings2	D45 (093)	Osci Frog	D85 (125)	Hard BD?
C46 (030)	AiRye Bread	C86 (062)	OB Strings	D46 (094)	Cal + After	D86 (126)	S&H Voc
C47 (031)	NU-NRG Org	C87 (063)	Rhap Strings	D47 (095)	8b Pad	D87 (127)	X-TlkBxBass
C48 (032)	Halo Pad	C88 (064)	Banded Jupe	D48 (096)	SpaceHighway	D88 (128)	X-Kick/TB

Preset E&F (CC#0=81, CC#32=2)

Nº. (PC#)	Nombre	Nº. (PC#)	Nombre	Nº. (PC#)	Nombre	Nº. (PC#)	Nombre
E11 (001)	X-Org/Nz	E51 (033)	Harpsichord	F11 (065)	Timpani	F51 (097)	Bright Brass
E12 (002)	X-Pizz/Rng	E52 (034)	Clavi	F12 (066)	Steel Drum	F52 (098)	Hush Brass
E13 (003)	White Noise	E53 (035)	Digi Clavi	F13 (067)	Digi Bell	F53 (099)	Synth Brass1
E14 (004)	Pink Noise	E54 (036)	FM Clavi	F14 (068)	Acid Perc	F54 (100)	Synth Brass2
E15 (005)	P5 Noise	E55 (037)	AnalogClavi1	F15 (069)	MetaL-SD	F55 (101)	Synth Brass3
E16 (006)	Toy Noise	E56 (038)	AnalogClavi2	F16 (070)	Classy Pulse	F56 (102)	Syn Brs Lead
E17 (007)	Rezo Noise	E57 (039)	Funky Clavi	F17 (071)	Glockenspiel	F57 (103)	Obilator
E18 (008)	Vinyl Noise	E58 (040)	RotaryOrg Sl	F18 (072)	Fanta Bell	F58 (104)	OpenUp Brass
E21 (009)	Tornado Jet	E61 (041)	RotaryOrg Fs	F21 (073)	Crystal	F61 (105)	Brass Fall
E22 (010)	Smooth Jet	E62 (042)	Gospel Spin	F22 (074)	Tubular-Bell	F62 (106)	Trumpet
E23 (011)	Sweep Noise	E63 (043)	L Org F	F23 (075)	Shank Bells	F63 (107)	MutedTrumpet
E24 (012)	ModWhtSweep	E64 (044)	Organ 1	F24 (076)	MKS-30 Melts	F64 (108)	Soprano Sax
E25 (013)	Perk Breath	E65 (045)	Lp-Hp Organ	F25 (077)	Trip Lead	F65 (109)	Alto Sax
E26 (014)	Pink Bomb	E66 (046)	Organ 2	F26 (078)	Steel-Str.Gt	F66 (110)	Baritone Sax
E27 (015)	64voicePiano	E67 (047)	Percsv Organ	F27 (079)	Clean Gtr	F67 (111)	SlideBiteSax
E28 (016)	Ac.Piano 1	E68 (048)	Ballad B	F28 (080)	Jazz Gtr 1	F68 (112)	Sax & Tp
E31 (017)	Ac.Piano 2	E71 (049)	FM Club Org	F31 (081)	Jazz Gtr 2	F71 (113)	Tuba
E32 (018)	Epic House	E72 (050)	Pop Organ	F32 (082)	Muted Gtr	F72 (114)	Syn F.Horn
E33 (019)	Hush Piano	E73 (051)	Cheese Organ	F33 (083)	Lo-Fi Gtr	F73 (115)	Oboe
E34 (020)	Happy Piano	E74 (052)	Reed Organ	F34 (084)	Terror Dome	F74 (116)	Whistle
E35 (021)	BPF Piano	E75 (053)	Telstar	F35 (085)	Psycho-G	F75 (117)	Ocarina
E36 (022)	Honky-tonk	E76 (054)	Church Org	F36 (086)	Dist Gtr Chd	F76 (118)	Recorder
E37 (023)	NY Piano+Str	E77 (055)	Organ Bass	F37 (087)	Going Bald	F77 (119)	Jazz SynLead
E38 (024)	Voice Piano	E78 (056)	Strict Organ	F38 (088)	Gt.Harmonic1	F78 (120)	Solo Flute
E41 (025)	Old E.Piano	E81 (057)	SmkyChrd Org	F41 (089)	Gt.Harmonic2	F81 (121)	Pan Flute
E42 (026)	E.Piano 1	E82 (058)	Sweep Organ	F42 (090)	Shafted Gtr	F82 (122)	Bottle Blow
E43 (027)	E.Piano 2	E83 (059)	Accordion	F43 (091)	WahGT 2 Menu	F83 (123)	Funky Pipe
E44 (028)	Cool Rhodes	E84 (060)	Vibraphone	F44 (092)	Gtr Up	F84 (124)	Breath Noise
E45 (029)	Psycho EP	E85 (061)	FM Marimba	F45 (093)	Gtr Down	F85 (125)	Shakuhachi
E46 (030)	Trip E.Piano	E86 (062)	Marimba	F46 (094)	Gtr Sweep	F86 (126)	Sitar 1
E47 (031)	Rotary Rhode	E87 (063)	Xylophone	F47 (095)	Orch Gtr	F87 (127)	Sitar 2
E48 (032)	EP-Organ	E88 (064)	Balaphone	F48 (096)	Brass	F88 (128)	Santur

Preset G&H (CC#0=81, CC#32=3)

Nº. (PC#)	Nombre	Nº. (PC#)	Nombre	Nº. (PC#)	Nombre	Nº. (PC#)	Nombre
G11 (001)	Kalimba	G51 (033)	Noisy Drill	H11 (065)	MutePandeiro	H51 (097)	Jungle Snr 2
G12 (002)	Bagpipes	G52 (034)	Thump Bounce	H12 (066)	Open Surdo	H52 (098)	TR808 Kick
G13 (003)	PnoBendM7-m7	G53 (035)	Tape Rewind	H13 (067)	Brazil Perc	H53 (099)	Plastic BD
G14 (004)	Org Chd m7	G54 (036)	Stop	H14 (068)	Tablabaya	H54 (100)	Gate Kick
G15 (005)	BalapChd 9th	G55 (037)	Ao!	H15 (069)	Mute Cuica	H55 (101)	Jungle Kick
G16 (006)	Wah Gtr Hit	G56 (038)	Ha!	H16 (070)	Long Whistle	H56 (102)	Scrtch/Vo Mn
G17 (007)	Orch Hit 1	G57 (039)	Seashore	H17 (071)	Agogo	H57 (103)	Flexi Vox Mn
G18 (008)	Orch Hit 2	G58 (040)	Bird	H18 (072)	Short Tamb	H58 (104)	Hit Menu
G21 (009)	Rave-X-Tasy	G61 (041)	Telephone	H21 (073)	808 Cowbell	H61 (105)	Indust Menu
G22 (010)	Philly Hit 1	G62 (042)	Helicopter	H22 (074)	CR78 Cowbell	H62 (106)	Tom Menu
G23 (011)	Philly Hit 2	G63 (043)	Applause	H23 (075)	CR78 Beat	H63 (107)	Percus1 Menu
G24 (012)	Attack Hit	G64 (044)	Gun Shot	H24 (076)	Wind-Chime	H64 (108)	Percus2 Menu
G25 (013)	Funky Hit	G65 (045)	Machine Gun	H25 (077)	Rim Shot	H65 (109)	Cowbell Menu
G26 (014)	Tekno ChdHit	G66 (046)	Laser Gun	H26 (078)	TR909 Rim	H66 (110)	Shaker+ Menu
G27 (015)	Dist Hit	G67 (047)	Sci-Fi Laser	H27 (079)	Hyoshigi	H67 (111)	Rim Menu
G28 (016)	Glasgow Hit	G68 (048)	Breath	H28 (080)	TR626 Shaker	H68 (112)	Cymbal Menu
G31 (017)	Happy Hit	G71 (049)	Rain	H31 (081)	727 Quijada	H71 (113)	CHH 1 Menu
G32 (018)	Scene Hit 1	G72 (050)	Siren	H32 (082)	Real CH	H72 (114)	CHH 2 Menu
G33 (019)	Scene Hit 2	G73 (051)	TR909 Tom	H33 (083)	TR909 OH	H73 (115)	PHH Menu
G34 (020)	Drill Hit	G74 (052)	TR808 Tom	H34 (084)	Syn OH	H74 (116)	OHH 1 Menu
G35 (021)	Gaia Message	G75 (053)	Syn Tom 1	H35 (085)	TR909 Crash	H75 (117)	OHH 2 Menu
G36 (022)	Rezo Perc	G76 (054)	Syn Tom 2	H36 (086)	Reverse Cym	H76 (118)	Clap 1 Menu
G37 (023)	Syn Perc	G77 (055)	Old Syn Tom	H37 (087)	Asian Gong	H77 (119)	Clap 2 Menu
G38 (024)	MG Blip	G78 (056)	Taiko	H38 (088)	TR808 Clap	H78 (120)	Snare 1 Menu
G41 (025)	Rev Blip	G81 (057)	Slow Down	H41 (089)	Down Clap	H81 (121)	Snare 2 Menu
G42 (026)	Air Blip	G82 (058)	Boom Drop	H42 (090)	Clap Tail	H82 (122)	Snare 3 Menu
G43 (027)	Radical Perc	G83 (059)	B-Tom-D	H43 (091)	Rap&Real Clp	H83 (123)	Snare 4 Menu
G44 (028)	Machine	G84 (060)	Mr.Bong Bass	H44 (092)	Maddening	H84 (124)	Snare 5 Menu
G45 (029)	Metal Hit	G85 (061)	Friends of 0	H45 (093)	TR909 Snare	H85 (125)	Snare 6 Menu
G46 (030)	Tanz Devil	G86 (062)	Latin Perc	H46 (094)	TR808 Snare	H86 (126)	Kick 1 Menu
G47 (031)	Headz Direkt	G87 (063)	Bongo Fury	H47 (095)	House Snare	H87 (127)	Kick 2 Menu
G48 (032)	ShoppingCart	G88 (064)	High Timbale	H48 (096)	Jungle Snr 1	H88 (128)	Kick 3 Menu

Preset I&J (CC#0=82, CC#32=0)

Nº. (PC#)	Nombre	Nº. (PC#)	Nombre	Nº. (PC#)	Nombre	Nº. (PC#)	Nombre
I11 (001)	Ac.Piano 3	I51 (033)	Nylon Gtr 1	J11 (065)	LoFi Strings	J51 (097)	Horn Pad 1
I12 (002)	Ac.Piano 4	I52 (034)	Nylon Gtr 2	J12 (066)	Strings&Chor	J52 (098)	Horn Pad 2
I13 (003)	St.Ac.Piano	I53 (035)	NylonGtr /SW	J13 (067)	Hybrid Str 1	J53 (099)	T.Sax SW
I14 (004)	Bright Piano	I54 (036)	NylnGtr&Str1	J14 (068)	Hybrid Str 2	J54 (100)	Oboe 2
I15 (005)	Metal Piano	I55 (037)	NylnGtr&Str2	J15 (069)	Str Stack	J55 (101)	Oboe & Flt
I16 (006)	Ac.Pno & Str	I56 (038)	6Gtr Harm	J16 (070)	Chambers 1	J56 (102)	Clarinet
I17 (007)	PianoStack 1	I57 (039)	Mute/Pop Gtr	J17 (071)	Chambers 2	J57 (103)	Oboe & Cla
I18 (008)	PianoStack 2	I58 (040)	Mute Guitar	J18 (072)	Str+Cello 1	J58 (104)	Oboe&Cla&Flt
I21 (009)	Rhodes	I61 (041)	Pop Guitar	J21 (073)	Str+Cello 2	J61 (105)	7th Flute Ld
I22 (010)	Hard Rhodes	I62 (042)	Far Dist Gtr	J22 (074)	Violin 2	J62 (106)	X Pipe
I23 (011)	Tremolo EP	I63 (043)	Gtr Fret Nz	J23 (075)	Violin 3	J63 (107)	Digi Pad 1
I24 (012)	Sine Rhodes	I64 (044)	Guitar FX	J24 (076)	Viola	J64 (108)	Rhodes Pad
I25 (013)	MIDI E.Piano	I65 (045)	Harp 1	J25 (077)	Cello	J65 (109)	Digi Pad 2
I26 (014)	Cellesta	I66 (046)	Harp 2	J26 (078)	Contrabass 2	J66 (110)	5th Pad 305
I27 (015)	Key Stack	I67 (047)	Harp Pad	J27 (079)	BrassSect. 1	J67 (111)	Soundtrk 305
I28 (016)	Tria Bells	I68 (048)	Koto	J28 (080)	BrassSect. 2	J68 (112)	PianoFX Pad
I31 (017)	Harpsichord2	I71 (049)	Shamisen	J31 (081)	4 Trumpets	J71 (113)	RND Str Pad
I32 (018)	Harpsi 8&4	I72 (050)	Sitar/Drone	J32 (082)	Sax Sect.	J72 (114)	HiPass Str
I33 (019)	Clavi 2	I73 (051)	Sitar 3	J33 (083)	Soft Brass	J73 (115)	Sweeping Str
I34 (020)	Clavi 3	I74 (052)	Sitar Drone	J34 (084)	D50 Brass	J74 (116)	Sweep Saws
I35 (021)	E.Organ 1	I75 (053)	Santur 2	J35 (085)	Hybrid Brass	J75 (117)	Strobe 305
I36 (022)	E.Organ 2	I76 (054)	Harp&Santur	J36 (086)	Hybrid Bone	J76 (118)	Babble
I37 (023)	E.Organ 3	I77 (055)	IndianUnison	J37 (087)	Rugby Horn	J77 (119)	Sweeping
I38 (024)	E.Organ 4	I78 (056)	Steel Stack	J38 (088)	Speed Trom	J78 (120)	SF Alert
I41 (025)	E.Organ 5	I81 (057)	St.Strings 1	J41 (089)	Tp & Tb	J81 (121)	Noise Hit
I42 (026)	Positive Org	I82 (058)	St.Strings 2	J42 (090)	Trumpet 2	J82 (122)	Chord Hit
I43 (027)	Pipe Organ	I83 (059)	Mono Strings	J43 (091)	Trumpet SW	J83 (123)	Timpani 2
I44 (028)	F.Accordion1	I84 (060)	MarcatoStr 1	J44 (092)	Strong Tp	J84 (124)	Taiko Menu
I45 (029)	F.Accordion2	I85 (061)	MarcatoStr 2	J45 (093)	Trombone	J85 (125)	Dolak Menu
I46 (030)	Bandoneon	I86 (062)	St.Slow Str	J46 (094)	Tuba 2	J86 (126)	Tabla Menu
I47 (031)	Harmonica	I87 (063)	Oct. Strings	J47 (095)	F.Horn	J87 (127)	China Menu
I48 (032)	Bright Harmo	I88 (064)	Film Octaves	J48 (096)	Horn Lead	J88 (128)	Drum Menu

Tabla de selección de bancos

Patch	CC#0	CC#32
Preset A&B	81	0
Preset C&D	81	1
Preset E&F	81	2
Preset G&H	81	3
Preset I&J	82	0
User A&B	85	0
User C&D	85	1
Card A&B	86	0
Card C&D	86	1
Card E&F	86	2
Card G&H	86	3

Grupo perc.	CC#0	CC#32
Preset A	81	0
Preset B	82	0
User A	85	0
Card A	86	0

Ejemplo de transmisión de patch

P:C28 (016) 4th Saw	
CC#0	81
CC#32	1
PC#	16

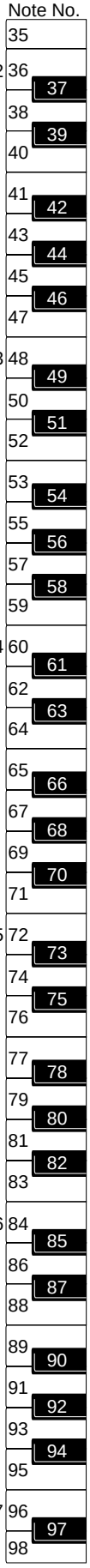
Ejemplo de transmisión de grupo de percusión

P:A24 (012) Jungle	
CC#0	81
CC#32	0
PC#	12

Lista de grupos de percusión predefinidos

** La columna Grupo de percusión muestra el botón que puede pulsarse para enmudecer este tone de percusión.*

Note No.	Grupo de percusión	P:A11 (001) TR-909	P:A12 (002) TR-808	P:A13 (003) TR-606	P:A14 (004) CR78&Cheaps
35	**BD**	Plastic BD 4	TR808 Kick 5	TR808 Kick 3	Toy Kick
C2 36	**BD**	Plastic BD 3	TR808 Kick 3	Analog Kick	Plastic BD 4
37	**TOM/PERC**	TR808 Rim	TR808 RimLng	TR808 Rim	TR808 Rim
38	**SD**	TR909 Snr 1	TR808 Snr 8	TR606 Snr 3	TR808 Snr 5
39	**CLP**	TR909 Clap 2	TR909 Clap 1	Cheap Clap	TR909 Clap 1
40	**SD**	TR909 Snr 3	TR808 Snr 9	TR808 Snr 5	Deep Snare
41	**TOM/PERC**	TR707 Tom	TR606 Tom	TR606 CmpTom	MG Blip
42	**HH**	TR909 CHH 2	TR808 CHH 2	TR606 CHH 2	TR808 CHH 1
43	**TOM/PERC**	TR707 Tom	TR606 Tom	TR606 CmpTom	MG Blip
44	**HH**	TR909 PHH 2	TR808 PHH 2	Hip PHH	TR606 PHH 2
45	**TOM/PERC**	TR707 Tom	TR606 Tom	TR606 CmpTom	MG Blip
46	**HH**	TR909 OHH 1	TR808 OHH 2	TR606 DstOHH	TR606 OHH
47	**BD**	TR909 Kick 4	TR808 Kick 1	TR606 Dst BD	TR606 Kick
C3 48	**BD**	TR909 Kick 2	TR808 Kick 4	TR606 Kick	Analog Kick
49	**TOM/PERC**	TR909 Rim	TR808 Rim	Analog Rim	Analog Rim
50	**SD**	TR909 Snr 2	TR808 Snr 6	TR606 Snr 2	TR808 Snr 1
51	**CLP**	TR909 Clap 1	TR808 Clap	TR808 Clap	TR808 Clap
52	**SD**	TR909 Snr 3	TR808 Snr 2	TR606 Snr 1	CR78 Snare
53	**TOM/PERC**	TR909 Tom	TR808 Tom	TR606 Tom	TR606 Tom
54	**HH**	TR909 CHH 1	TR808 CHH 1	TR606 CHH 1	DR55 CHH 1
55	**TOM/PERC**	TR909 Tom	TR808 Tom	TR606 Tom	TR606 Tom
56	**HH**	TR909 OHH 2	TR808 CHH 2	TR606 PHH 1	CR78 CHH
57	**TOM/PERC**	TR909 Tom	TR808 Tom	TR606 Tom	TR606 Tom
58	**HH**	TR909 OHH 2	TR808 OHH 1	TR606 OHH	CR78 OHH
59	**TOM/PERC**	TR909 Tom	TR808 Tom	TR606 Tom	TR606 Tom
C4 60	**TOM/PERC**	TR909 Tom	TR808 Tom	TR606 Tom	TR606 Tom
61	**CYM**	TR909 Crash	TR606 Cym 1	TR606 Cym 2	TR606 Cym 1
62	**TOM/PERC**	TR909 Tom	TR808 Tom	TR606 Tom	TR606 Tom
63	**CYM**	TR909 Ride	TR606 Cym 1	TR909 Ride	TR606 Cym 1
64	**CYM**	TR909 Crash	TR909 Crash	TR606 Cym 1	Cup Cym
65	**CYM**	TR909 Ride	TR909 Ride	TR707 Ride	TR909 Ride
66	**TOM/PERC**	Tambourine 2	CR78 Tamb	CR78 Tamb	CR78 Tamb
67	**CYM**	NaturalCrash	TR909 Crash	TR909 Crash	TR909 Crash
68	**TOM/PERC**	TR808Cowbell	TR808Cowbell	TR808Cowbell	CR78 Cowbell
69	**CYM**	TR606 Cym 1	TR909 Crash	TR909 Crash	TR909 Ride
70	**TOM/PERC**	PC-2 Machine	CR78 Guiro	CR78 Guiro	TR808Cowbell
71	**CYM**	Natural Ride	Natural Ride	Natural Ride	TR707 Ride
C5 72	**TOM/PERC**	HiBongo Open	TR808 Conga	TR808 Conga	TR808 Conga
73	**TOM/PERC**	LoBongo Open	TR808 Conga	TR808 Conga	TR808 Conga
74	**TOM/PERC**	HiConga Mute	TR808 Conga	TR808 Conga	TR808 Conga
75	**TOM/PERC**	HiConga Open	TR808 Conga	TR808 Conga	TR808 Conga
76	**TOM/PERC**	LoConga Open	TR808 Conga	TR808 Conga	TR808 Conga
77	**TOM/PERC**	Hi Timbale	Hi Timbale	Hi Timbale	CR78 Beat
78	**TOM/PERC**	Lo Timbale	Lo Timbale	Lo Timbale	CR78 Beat
79	**TOM/PERC**	TR727 Agogo	TR727 Agogo	CR78 Beat	TR727 Agogo
80	**TOM/PERC**	TR727 Agogo	TR808 Claves	CR78 Beat	TR727 Agogo
81	**TOM/PERC**	Cabasa Up	Cabasa Up	Cabasa Up	CR78 Guiro
82	**TOM/PERC**	808 Maracas	808 Maracas	808 Maracas	808 Maracas
83	**HIT**	Beam HiQ	Beam HiQ	Beam HiQ	Syn Hit
C6 84	**HIT**	Air Blip	Air Blip	Buzzer	Beam HiQ
85	**HIT**	MG Blip	Syn Hit	Air Blip	Analog Bird
86	**HIT**	Techno Scene	Techno Scene	Rezo Noise	MG Attack
87	**HIT**	Air Gun	Beam HiQ	Hyoshigi	Tape Rewind
88	**HIT**	Tekno Hit	PC-2 Machine	Analog Bird	Air Blip
89	**OTHERS**	Come on!	P5 Noise	Retro UFO	Reso FX
90	**OTHERS**	Wao!	Toy Gun 1	PC-2 Machine	Ring Osc
91	**OTHERS**	Ooh! 1	Syn Tom	Syn Hit	MG Blip
92	**OTHERS**	Canvas	Cup Cym	Retro UFO	MG White Nz
93	**OTHERS**	JP8000 FBK	TR808 OHH 1	Thrill	Rezo Noise
94	**CLP**	Funky Clap	Hip Clap	Comp Clap	Cheap Clap
95	**BD**	TR808 Kick 1	TR808 Kick 2	TR808 Kick 1	TR808 Kick 1
C7 96	**BD**	Gabba Kick	TR909 Kick 4	Plastic BD 4	TR909 Kick 1
97	**SD**	Synth Snare	CR78 Snare	TR909 Snr 3	TR909 Snr 1
98	**SD**	TR808 Snr 2	TR808 Snr 3	CR78 Snare	Sim Snare



Grupo de percusión	P:A15 (005) Techno 1	P:A16 (006) Techno 2	P:A17 (007) Techno 3	P:A18 (008) Hardcore
BD	Plastic BD 3	TR808 Kick 5	Plastic BD 3	TR909 Kick 5
BD	Plastic BD 2	TR707 Kick 1	Plastic BD 4	Gabba Kick
TOM/PERC	TR707 Rim	TR909 Rim	Jungle Snr 2	SideStiker
SD	TR909 Snr 6	Real Snare	TR808 Snr 7	Jungle Snr 1
CLP	TR909 Clap 1	Down Clap	Comp Clap	Fuzzy Clap
SD	TR909 Snr 7	Rap Snare	Indus Snare	TR909 Snr 4
TOM/PERC	TR909 DstTom	TR808 Tom	Air Blip	TR606 CmpTom
HH	TR909 CHH 2	TR808 CHH 2	CHH MENU 2	TR909 CHH 2
TOM/PERC	TR909 DstTom	TR808 Tom	MG Blip	TR606 CmpTom
HH	TR909 PHH 1	TR808 PHH 1	Jungle Rim 2	TR909 PHH 1
TOM/PERC	TR909 DstTom	TR808 Tom	HIT MENU	TR606 CmpTom
HH	TR909 OHH 2	TR808 OHH 1	TR909 OHH 2	TR909 OHH 1
BD	TR909 Kick 5	TR909 Kick 2	KICK MENU 2	Amsterdam BD
BD	TR909 Kick 4	Plastic BD 4	West Kick	TR909 Dst BD
TOM/PERC	TR909 Rim	TR808 RimLng	Natural Rim	Lo-Fi Rim
SD	TR909 Snr 4	TR909 Snr 4	TR808 Snr 8	TR909 DstSnr
CLP	Group Clap	Claptail	Comp Clap	Funk Clap 2
SD	TR909 Snr 5	Funky Clap	MC Snare	TR909 DstSnr
TOM/PERC	TR909 Tom	TR707 Tom	Uuh Formant	TR909 DstTom
HH	TR909 CHH 1	Closed Hat	TR606 PHH 2	TR909 PHH 1
TOM/PERC	TR909 Tom	TR707 Tom	Ooh Formant	TR909 DstTom
HH	TR909 PHH 2	TR909 OHH 2	CR78 CHH	TR909 PHH 2
TOM/PERC	TR909 Tom	TR707 Tom	Iih Formant	TR909 DstTom
HH	TR909 OHH 3	TR909 OHH 2	TR606 OHH	TR909 DstOHH
TOM/PERC	TR909 Tom	TR707 Tom	Can Tom	TR909 DstTom
TOM/PERC	TR909 Tom	TR707 Tom	ElectricDunk	TR909 DstTom
CYM	TR909 Crash	TR909 Crash	TR606 Cym 2	TR909 Crash
TOM/PERC	TR909 Tom	TR707 Tom	HiBongo LoFi	TR909 DstTom
CYM	TR707 Ride	TR707 Ride	CYMBAL MENU	TR707 Ride
CYM	TR909 Crash	TR909 Crash	Cup Cym	TR909 Crash
CYM	Asian Gong	Asian Gong	TR909 Ride	Asian Gong
TOM/PERC	Tambourine 3	Tambourine 2	Tambourine 4	CR78 Tamb
CYM	TR909 Crash	TR909 Crash	CYMBAL MENU	NaturalCrash
TOM/PERC	Cowbell	TR808Cowbell	CR78 Beat	TR808Cowbell
CYM	TR606 Cym 1	TR606 Cym 2	Natural Ride	Jungle Crash
TOM/PERC	TR808Cowbell	CR78 Tamb	CR78 Beat	TR727Quijada
CYM	Natural Ride	Cup Cym	Cup Cym	Natural Ride
TOM/PERC	HiBongo LoFi	HiBongo Open	HiBongo LoFi	HiBongo LoFi
TOM/PERC	LoBongo LoFi	LoBongo Open	HiBongo LoFi	LoBongo LoFi
TOM/PERC	HiCnga Mt LF	HiConga Mute	HiBongo LoFi	HiCnga Mt LF
TOM/PERC	HiCnga Op LF	HiConga Open	HiCnga Mt LF	HiCnga Op LF
TOM/PERC	LoConga LoFi	LoConga Open	HiConga Mute	LoConga LoFi
TOM/PERC	HiTimbale LF	Hi Timbale	Triangle 2	HiTimbale LF
TOM/PERC	LoTimbale LF	Lo Timbale	ElectricDunk	LoTimbale LF
TOM/PERC	CR78 Beat	TR727 Agogo	Air Blip	TR727 Agogo
TOM/PERC	CR78 Beat	TR727 Agogo	MG Attack	TR727 Agogo
TOM/PERC	TechnoShaker	TechnoShaker	TechnoShaker	TechnoShaker
TOM/PERC	TR626 Shaker	Maracas	808 Maracas	Dance Shaker
HIT	Wao!	Beam HiQ	Reso FX	Beam HiQ
HIT	Come on!	Techno Scene	Beam HiQ	Air Gun
HIT	Ooh! 1	Thin Beef	Toy Gun 3	ElectricDunk
HIT	MG White Nz	Come on!	MG Blip	Thin Beef
HIT	Bomb Noise	Ooh! 1	Toy Gun 3	Drill Hit
HIT	Wah Gtr 2b	Wao!	Air Blip	TAO Hit
OTHERS	Toy Gun 3	Analog Bird	Reso FX	Rezo Noise
OTHERS	Toy Gun 3	Retro UFO	Emergency	Toy Gun 1
OTHERS	Buzzer	Metal Sweep	MG Blip	Toy Gun 3
OTHERS	Bomb Noise	Emergency	MG Pink Nz	Gtr FX
OTHERS	Sea	Tonality	Jet Plane	Dist Synth
CLP	Flange Snr	TR909 Clap 1	Roll Snare	Funk Clap
BD	TR909 Dst BD	Wet Kick	TR808 Kick 1	TR909 Kick 2
BD	Plastic BD 4	Hip Kick	TR909 Kick 1	Turbo Kick
SD	Break Snare2	TR909 Snr 5	TR909 Snr 1	Rage Snare
SD	Ragga Rim 2	Clap Snare 2	Urban RollSD	Big Trash SD

Note No.	Grupo de percusión	P:A21 (009) Ambient	P:A22 (010) House 1	P:A23 (011) House 2	P:A24 (012) Jungle
35	**BD**	TR909 Kick 5	TR808 Kick 5	Wet Kick	TR909 Kick 3
C2 36	**BD**	Wet Kick	TR909 Kick 2	Plastic BD 2	Lo-Fi Kick 2
37	**TOM/PERC**	Ragga Rim 1	TR808 Rim	TR808 Rim	SideStiker
38	**SD**	DJ Snare	SNR MENU 1	Clap Snare 2	Urban RollSD
39	**CLP**	Comp Clap	CLAP MENU 1	Group Clap	Down Clap
40	**SD**	SideStiker	TR909 Snr 6	TR808 Snr 7	Jungle Rim 1
41	**TOM/PERC**	TR707 Tom	TOM MENU	TR808 Tom	Jungle Snr 2
42	**HH**	Closed Hat	TR707 OHH	TR707 CHH	Tight CHH
43	**TOM/PERC**	TR707 Tom	TR909 Tom	TR808 Tom	Jungle Snr 2
44	**HH**	Pedal Hat 1	TR707 OHH	TR707 PHH	Tambourine 1
45	**TOM/PERC**	TR707 Tom	TR909 Tom	TR808 Tom	Jungle Snr 2
46	**HH**	Real OHH	TR707 OHH	TR707 OHH	Cym OHH
47	**BD**	Wet Kick	TR808 Kick 1	TR909 Kick 2	TR909 Kick 5
C3 48	**BD**	TR808 Kick 3	TR909 Kick 3	TR909 Kick 5	JungleKick 2
49	**TOM/PERC**	TR808 RimLng	TR808 RimLng	TR909 Rim	Jungle Rim 2
50	**SD**	CR78 Snare	Break Snare2	Break Snare2	Urban Snare
51	**CLP**	TR909 Clap 1	Claptail	TR909 Clap 1	Jungle Rim 3
52	**SD**	Beam HiQ	TR909 Snr 4	TR909 Snr 4	Jungle Snr 1
53	**TOM/PERC**	TR808 Tom	TR808 Tom	TR707 Tom	TR606 CmpTom
54	**HH**	DR55 CHH 1	TR909 CHH 1	TR909 CHH 1	Real CHH
55	**TOM/PERC**	TR808 Tom	TR808 Tom	TR707 Tom	TR606 CmpTom
56	**HH**	TR606 PHH 2	OHH MENU 1	TR909 PHH 1	Jungle Hat
57	**TOM/PERC**	TR808 Tom	TR808 Tom	TR707 Tom	TR606 CmpTom
58	**HH**	CR78 OHH	OHH MENU 1	TR909 OHH 3	Hip OHH
59	**TOM/PERC**	TR808 Tom	TR707 Tom	TR707 Tom	TR606 CmpTom
C4 60	**TOM/PERC**	TR808 Tom	TR707 Tom	TR707 Tom	TR606 CmpTom
61	**CYM**	TR606 Cym 1	TR909 Crash	TR909 Crash	Jungle Crash
62	**TOM/PERC**	TR808 Tom	TR707 Tom	TR707 Tom	TR606 CmpTom
63	**CYM**	TR909 Ride	TR909 Ride	TR909 Ride	Natural Ride
64	**CYM**	TR606 Cym 1	NaturalCrash	NaturalCrash	NaturalCrash
65	**CYM**	Asian Gong	Tambourine 2	Tambourine 3	Asian Gong
66	**TOM/PERC**	Tambourine 3	Tambourine 1	Tambourine 4	Tambourine 3
67	**CYM**	TR606 Cym 2	TR909 Crash	TR909 Crash	TR606 Cym 1
68	**TOM/PERC**	CR78 Cowbell	TR707Cowbell	TR707Cowbell	Cowbell
69	**CYM**	NaturalCrash	Cup Cym	Cup Cym	TR909 Crash
70	**TOM/PERC**	TR808Cowbell	TR808Cowbell	TR808Cowbell	CR78 Tamb
71	**CYM**	Natural Ride	Natural Ride	Natural Ride	TR707 Ride
C5 72	**TOM/PERC**	HiBongo Open	HiBongo LoFi	HiBongo LoFi	HiBongo LoFi
73	**TOM/PERC**	LoBongo Open	LoBongo LoFi	LoBongo LoFi	LoBongo LoFi
74	**TOM/PERC**	HiConga Mute	HiConga Mute	HiCnga Mt LF	HiCnga Mt LF
75	**TOM/PERC**	HiConga Open	HiConga Open	HiCnga Op LF	HiCnga Op LF
76	**TOM/PERC**	LoConga Open	LoConga Open	LoConga LoFi	LoConga LoFi
77	**TOM/PERC**	Hi Timbale	HiTimbale LF	HiTimbale LF	HiTimbale LF
78	**TOM/PERC**	Lo Timbale	LoTimbale LF	LoTimbale LF	LoTimbale LF
79	**TOM/PERC**	TR727 Agogo	TR727 Agogo	TR727 Agogo	Open Surdo
80	**TOM/PERC**	TR727 Agogo	TR727 Agogo	TR727 Agogo	Mute Surdo
81	**TOM/PERC**	TechnoShaker	808 Maracas	Cabasa Up	TechnoShaker
82	**TOM/PERC**	808 Maracas	TR626 Shaker	TR626 Shaker	TR626 Shaker
83	**HIT**	Air Blip	TR606 CHH 1	Belltree	Beam HiQ
C6 84	**HIT**	Wind Chime	TR727Quijada	TR727Quijada	Air Blip
85	**HIT**	Thrill	Short Guiro	Short Guiro	Thin Beef
86	**HIT**	CR78 Beat	Long Guiro	Long Guiro	Analog Bird
87	**HIT**	Retro UFO	TR808 Claves	TR808 Claves	Tape Rewind
88	**HIT**	Hyoshigi	Hyoshigi	Hyoshigi	Wao!
89	**OTHERS**	Pizzy Techno	Bomb Noise	Bomb Noise	Emergency
90	**OTHERS**	Org Chord	Come on!	Come on!	Toy Gun 3
91	**OTHERS**	Feedbackwave	Triangle 1	Ooh! 1	Reso FX
92	**OTHERS**	Stream	Cup Cym	Wao!	Toy Gun 2
93	**OTHERS**	Bird	TR808 OHH 1	Laugh	Toy Gun 1
94	**CLP**	Claptail	Hip Clap	Claptail	Big Clap
95	**BD**	TR808 Kick 1	TR808 Kick 2	TR808 Kick 1	TR808 Kick 2
C7 96	**BD**	JungleKick 2	TR909 Kick 4	Plastic BD 3	Roll Kick
97	**SD**	TR808 Snr 2	CR78 Snare	TR808 Snr 6	Roll Snare
98	**SD**	Jungle Snr 1	TR808 Snr 3	TR909 Snr 7	Break Snare2

Note No.	Grupo de percusión	P:A25 (013) Drum'n'Bass1	P:A26 (014) Drum'n'Bass2	P:A27 (015) Hip-Hop 1	P:A28 (016) Hip-Hop 2
35	**BD**	Roll Kick	TR909 Kick 3	Lo-Fi Kick 1	TR707 Kick 1
C2 36	**BD**	Analog Kick	Lo-Fi Kick 2	TR808 Kick 3	Optic Kick
37	**TOM/PERC**	RaggaTightSD	SideStiker	Solid Snare	TR808 RimLng
38	**SD**	Cross Snare	Urban RollSD	HipJazz Snr	Headz Snare
39	**CLP**	Roll Snare	Down Clap	Funk Clap 2	Claptail
40	**SD**	Headz Snare	Jungle Snr 1	R&B Snare	TR808 Snr 7
41	**TOM/PERC**	TR606 Tom	Jungle Snr 2	TR808 Tom	TR808 Tom
42	**HH**	Pop CHH	Tight CHH	Pop CHH	TR808 CHH 1
43	**TOM/PERC**	TR606 Tom	Jungle Snr 2	TR808 Tom	TR808 Tom
44	**HH**	Tambourine 3	Tambourine 1	Pedal Hat 1	TR808 PHH 1
45	**TOM/PERC**	TR606 Tom	Jungle Snr 2	TR808 Tom	TR808 Tom
46	**HH**	Pop Hat Open	Cym OHH	Pop Hat Open	TR808 OHH 2
47	**BD**	Plastic BD 1	TR909 Kick 5	Break Kick	TR909 Kick 3
C3 48	**BD**	Hip Kick	JungleKick 2	Hip Kick	TR808 Kick 3
49	**TOM/PERC**	Scratch SD r	Jungle Rim 2	Lo-Fi Rim	Gate Rim
50	**SD**	Break Snare2	Urban Snare	Jazz Snare	Tiny Snare 2
51	**CLP**	Funky Clap	Jungle Rim 3	Funky Clap	Little Clap
52	**SD**	Ragga Snr 2	Jungle Snr 1	East Snare	R&B Snare
53	**TOM/PERC**	Kick Tom	TR909 DstTom	Natural Tom	Natural Tom
54	**HH**	Real CHH	Real CHH	Tight CHH	Pop CHH
55	**TOM/PERC**	Kick Tom	TR909 DstTom	Natural Tom	Natural Tom
56	**HH**	TR808 PHH 1	Jungle Hat	Pedal Hat 2	Pedal Hat 1
57	**TOM/PERC**	Kick Tom	TR909 DstTom	Natural Tom	Natural Tom
58	**HH**	TR606 OHH	Hip OHH	Hip OHH	Pop Hat Open
59	**TOM/PERC**	Kick Tom	TR909 DstTom	Natural Tom	Natural Tom
C4 60	**TOM/PERC**	Kick Tom	TR909 DstTom	Natural Tom	Natural Tom
61	**CYM**	TR909 Crash	Jungle Crash	TR909 Crash	NaturalCrash
62	**TOM/PERC**	Kick Tom	TR606 CmpTom	Natural Tom	Natural Tom
63	**CYM**	TR909 Ride	Natural Ride	TR707 Ride	TR909 Ride
64	**CYM**	TR909 Crash	NaturalCrash	TR909 Crash	TR909 Crash
65	**CYM**	Asian Gong	Asian Gong	Cup Cym	Cup Cym
66	**TOM/PERC**	Tambourine 2	Tambourine 3	Tambourine 3	Tambourine 4
67	**CYM**	TR909 Crash	TR606 Cym 1	Tambourine 4	TR909 Crash
68	**TOM/PERC**	CR78 Cowbell	Cowbell	TR808Cowbell	Cowbell
69	**CYM**	TR606 Cym 2	TR909 Crash	TR606 Cym 1	TR606 Cym 1
70	**TOM/PERC**	TR808Cowbell	CR78 Tamb	CR78 Cowbell	TR808Cowbell
71	**CYM**	Natural Ride	TR707 Ride	Natural Ride	Natural Ride
C5 72	**TOM/PERC**	HiBongo Open	HiBongo LoFi	HiBongo LoFi	HiBongo Open
73	**TOM/PERC**	LoBongo Open	LoBongo LoFi	LoBongo LoFi	LoBongo Open
74	**TOM/PERC**	HiConga Mute	HiCnga Mt LF	HiCnga Mt LF	HiConga Mute
75	**TOM/PERC**	HiConga Open	HiCnga Op LF	HiCnga Op LF	HiConga Open
76	**TOM/PERC**	LoConga Open	LoConga LoFi	LoConga LoFi	LoConga Open
77	**TOM/PERC**	Hi Timbale	HiTimbale LF	HiTimbale LF	Hi Timbale
78	**TOM/PERC**	Lo Timbale	LoTimbale LF	LoTimbale LF	Lo Timbale
79	**TOM/PERC**	TR727 Agogo	Open Surdo	TR727 Agogo	TR727 Agogo
80	**TOM/PERC**	TR727 Agogo	Mute Surdo	TR727 Agogo	TR727 Agogo
81	**TOM/PERC**	Cabasa Up	Cabasa Up	Dance Shaker	TechnoShaker
82	**TOM/PERC**	Maracas	Maracas	808 Maracas	808 Maracas
83	**HIT**	MG Blip	Beam HiQ	Scratch BD f	Scratch BD f
C6 84	**HIT**	Air Blip	ElectricDunk	Scratch BD r	Scratch BD r
85	**HIT**	Hyoshigi	Bomb	Scratch SD f	Scratch SD f
86	**HIT**	CR78 Guiro	Analog Bird	Scratch SD r	Scratch SD r
87	**HIT**	Mt Pandeiro	Tape Rewind	Scratch ALT	Scratch ALT
88	**HIT**	Chenchen	Wao!	Vinyl Stop	Funky Bass
89	**OTHERS**	Thrill	Emergency	Vinyl Noise	Vinyl Noise
90	**OTHERS**	Retro UFO	Toy Gun 3	Kick it!	Philly Hit
91	**OTHERS**	Rezo Noise	Reso FX	Ooh! 2	Brass Fall
92	**OTHERS**	Feedbackwave	Toy Gun 2	Ooh! 1	Ooh! 1
93	**OTHERS**	Space Noise	Toy Gun 1	Laugh	Ooh! 2
94	**CLP**	Little Clap	Big Clap	Funk Clap	Finger Snap
95	**BD**	TR808 Kick 2	TR808 Kick 2	TR808 Kick 1	TR808 Kick 1
C7 96	**BD**	TR909 Kick 1	Roll Kick	Dance Kick 1	Hazy Kick
97	**SD**	Solid Snare	Roll Snare	Break Snare2	TR606 Snr 2
98	**SD**	Flange Snr	Break Snare2	HH Soul Snr	Machine Snr

Note No.	Grupo de percusión	P:A31 (017) Funk	P:A32 (018) Electro	P:A33 (019) Jazz	P:A34 (020) Brush
35	**BD**	TR707 Kick 2	TR808 Kick 1	Lo-Fi Kick 1	Video Kick
C2 36	**BD**	West Kick	TR808 Kick 5	Hip Kick	West Kick
37	**TOM/PERC**	Lo-Fi Rim	TR808 RimLng	SideStiker	Natural Rim
38	**SD**	Deep Snare	TR808 Snr 8	Deep Snare	R&B Snare
39	**CLP**	Funky Clap	Down Clap	Real Clap 1	Brush Slap 1
40	**SD**	Disco Snare	TR808 Snr 5	HH Soul Snr	MC Snare
41	**TOM/PERC**	TR707 Tom	TR808 Tom	Natural Tom	TR707 Tom
42	**HH**	Tight CHH	TR808 CHH 1	Real CHH	Pop CHH
43	**TOM/PERC**	TR707 Tom	TR808 Tom	Natural Tom	TR707 Tom
44	**HH**	Hip PHH	TR808 PHH 1	Pedal Hat 1	Room CHH
45	**TOM/PERC**	TR707 Tom	TR808 Tom	Natural Tom	TR707 Tom
46	**HH**	Funk OHH	TR808 OHH 1	Real OHH	Pop Hat Open
47	**BD**	Hazy Kick	Ele Kick	Optic Kick	Hip Kick
C3 48	**BD**	Turbo Kick	TR707 Kick 2	Video Kick	Optic Kick
49	**TOM/PERC**	SideStiker	TR707 Rim	Gate Rim	R8 BrshSwill
50	**SD**	Whack Snare	ElectroSnr 2	Headz Snare	R8 Brush Tap
51	**CLP**	Funk Clap 2	TR707 Clap	Big Clap	Brush Slap 2
52	**SD**	Macho Snare	Sim Snare	Cross Snare	R8 BrushRoll
53	**TOM/PERC**	TR909 Tom	Deep Tom	TR707 Tom	Natural Tom
54	**HH**	Real CHH	Closed Hat	Closed Hat	R8 Brush CHH
55	**TOM/PERC**	TR909 Tom	Deep Tom	TR707 Tom	Natural Tom
56	**HH**	Pedal Hat 1	Pedal Hat 1	Bristol CHH	Pedal Hat 1
57	**TOM/PERC**	TR909 Tom	Deep Tom	TR707 Tom	Natural Tom
58	**HH**	Cym OHH	Open Hat	Cym OHH	R8 OHH
59	**TOM/PERC**	TR909 Tom	Deep Tom	TR707 Tom	Natural Tom
C4 60	**TOM/PERC**	TR909 Tom	Deep Tom	TR707 Tom	Natural Tom
61	**CYM**	NaturalCrash	TR909 Crash	NaturalCrash	NaturalCrash
62	**TOM/PERC**	TR909 Tom	Deep Tom	TR707 Tom	Natural Tom
63	**CYM**	TR909 Ride	TR707 Ride	TR909 Ride	TR909 Ride
64	**CYM**	TR909 Crash	NaturalCrash	NaturalCrash	NaturalCrash
65	**CYM**	Cup Cym	Asian Gong	Cup Cym	Cup Cym
66	**TOM/PERC**	CR78 Tamb	Tambourine 2	Tambourine 2	Tambourine 2
67	**CYM**	TR909 Crash	TR909 Crash	TR909 Crash	TR606 Cym 1
68	**TOM/PERC**	TR707Cowbell	TR808Cowbell	Cowbell	Cowbell
69	**CYM**	TR606 Cym 1	TR606 Cym 1	TR606 Cym 1	TR909 Crash
70	**TOM/PERC**	TR808Cowbell	TR727Quijada	TR808Cowbell	TR808Cowbell
71	**CYM**	Natural Ride	Natural Ride	Natural Ride	Natural Ride
C5 72	**TOM/PERC**	HiBongo Open	HiBongo Open	HiBongo Open	HiBongo Open
73	**TOM/PERC**	LoBongo Open	LoBongo Open	LoBongo Open	LoBongo Open
74	**TOM/PERC**	HiConga Mute	HiConga Mute	HiConga Mute	HiConga Mute
75	**TOM/PERC**	HiConga Open	HiConga Open	HiConga Open	HiConga Open
76	**TOM/PERC**	LoConga Open	LoConga Open	LoConga Open	LoConga Open
77	**TOM/PERC**	Hi Timbale	Hi Timbale	Hi Timbale	Hi Timbale
78	**TOM/PERC**	Lo Timbale	Lo Timbale	Lo Timbale	Lo Timbale
79	**TOM/PERC**	TR727 Agogo	TR727 Agogo	TR727 Agogo	TR727 Agogo
80	**TOM/PERC**	TR727 Agogo	TR727 Agogo	TR727 Agogo	TR727 Agogo
81	**TOM/PERC**	TechnoShaker	Cabasa Up	Cabasa Up	Cabasa Up
82	**TOM/PERC**	808 Maracas	808 Maracas	Maracas	Maracas
83	**HIT**	Scratch BD f	Air Blip	TR727Quijada	Whistle
C6 84	**HIT**	Scratch BD r	Thin Beef	Jingle Bell	Whistle
85	**HIT**	Scratch SD f	Back Hit	Short Guiro	Short Guiro
86	**HIT**	Scratch SD r	Analog Bird	Long Guiro	Long Guiro
87	**HIT**	Scratch ALT	Hoo	TR808 Claves	TR808 Claves
88	**HIT**	Vinyl Stop	Metal Sweep	Hyoshigi	Hyoshigi
89	**OTHERS**	Vinyl Noise	Emergency	Hyoshigi	Hyoshigi
90	**OTHERS**	Philly Hit	Buzzer	Mute Cuica	Mute Cuica
91	**OTHERS**	Brass Fall	Tonality	Open Cuica	Open Cuica
92	**OTHERS**	Kick it!	Ring Osc	Triangle 1	Triangle 1
93	**OTHERS**	Harmo Gtr	Toy Gun 3	Triangle 1	Triangle 1
94	**CLP**	Big Clap	Hip Clap	Finger Snap	Real Clap 1
95	**BD**	Plastic BD 2	Plastic BD 1	TR808 Kick 1	TR909 Kick 2
C7 96	**BD**	TR909 Kick 5	Lo-Fi Kick 1	TR909 Kick 1	TR707 Kick 1
97	**SD**	DanceHall SD	Synth Snare	R8 BrshSwill	Real Snare
98	**SD**	Machine Snr	TR808 Snr 6	R8 Brush Tap	Deep Snare

Note No.	Grupo de percusión	P:A35 (021) Disco	P:A36 (022) Ragga	P:A37 (023) Rock	P:A38 (024) Industrial
35	**BD**	TR707 Kick 2	Analog Kick	Optic Kick	TR909 Dst BD
C2 36	**BD**	TR808 Kick 3	TR707 Kick 2	TR909 Kick 4	Lo-Fi Kick 2
37	**TOM/PERC**	TR707 Rim	Gate Rim	TR808 RimLng	Drill Hit
38	**SD**	Real Snare	Jungle Rim 1	Hash Snare	Big Trash SD
39	**CLP**	Real Clap 1	Hip Clap	Funk Clap 2	Dist Swish
40	**SD**	Fat Snare	Ragga Snr 2	DJ Snare	Rage Snare
41	**TOM/PERC**	TR707 Tom	TR808 Tom	Kick Tom	Can Tom
42	**HH**	Real CHH	Bristol CHH	TR909 CHH 2	Air Blip
43	**TOM/PERC**	TR707 Tom	TR808 Tom	Kick Tom	Can Tom
44	**HH**	Pedal Hat 1	Pedal Hat 1	TR909 PHH 1	Beam HiQ
45	**TOM/PERC**	TR707 Tom	TR808 Tom	Kick Tom	Can Tom
46	**HH**	Real OHH	Cym OHH	TR909 OHH 1	TR909 DstOHH
47	**BD**	Turbo Kick	Plastic BD 4	TR909 Kick 5	Bomb
C3 48	**BD**	TR707 Kick 1	Video Kick	Turbo Kick	Iron Door
49	**TOM/PERC**	TR808 RimLng	Beam HiQ	SideStiker	Thrill
50	**SD**	Deep Snare	DanceHall SD	Lo-Fi Snare	PCM Press
51	**CLP**	Big Clap	Little Clap	Claptail	Air Gun
52	**SD**	TR707 Snare	Ragga Rim 2	Macho Snare	PCM Press
53	**TOM/PERC**	Deep Tom	Deep Tom	TR707 Tom	TekRok Snare
54	**HH**	TR808 CHH 1	TR707 CHH	TR909 PHH 1	Real PHH
55	**TOM/PERC**	Kick Tom	Deep Tom	TR707 Tom	TekRok Snare
56	**HH**	Pop CHH	Pop CHH	TR909 OHH 3	TR909 PHH 1
57	**TOM/PERC**	Deep Tom	Deep Tom	TR707 Tom	TekRok Snare
58	**HH**	TR707 OHH	TR707 OHH	Cym OHH	TR909 DstOHH
59	**TOM/PERC**	Kick Tom	Deep Tom	TR707 Tom	TekRok Snare
C4 60	**TOM/PERC**	Deep Tom	Deep Tom	TR707 Tom	TekRok Snare
61	**CYM**	NaturalCrash	NaturalCrash	TR909 Crash	Bomb Noise
62	**TOM/PERC**	Kick Tom	Deep Tom	TR707 Tom	TekRok Snare
63	**CYM**	TR909 Ride	TR909 Ride	TR909 Ride	TR909 Ride
64	**CYM**	NaturalCrash	NaturalCrash	TR909 Crash	Drill Hit
65	**CYM**	Cup Cym	Asian Gong	Asian Gong	ElectricDunk
66	**TOM/PERC**	Tambourine 2	Tambourine 3	Tambourine 3	Mt Pandeiro
67	**CYM**	TR909 Crash	TR909 Crash	TR909 Crash	TR606 Cym 1
68	**TOM/PERC**	Cowbell	Cowbell	Cowbell	PC-2 Machine
69	**CYM**	TR606 Cym 1	TR606 Cym 1	TR606 Cym 2	TR909 Crash
70	**TOM/PERC**	TR808Cowbell	TR808Cowbell	TR808Cowbell	Crash
71	**CYM**	Natural Ride	TR707 Ride	Natural Ride	Natural Ride
C5 72	**TOM/PERC**	HiBongo Open	HiBongo Open	HiBongo LoFi	HiBongo LoFi
73	**TOM/PERC**	LoBongo Open	LoBongo Open	LoBongo LoFi	LoBongo LoFi
74	**TOM/PERC**	HiConga Mute	HiConga Mute	HiCnga Mt LF	HiCnga Mt LF
75	**TOM/PERC**	HiConga Open	HiConga Open	HiCnga Op LF	HiCnga Op LF
76	**TOM/PERC**	LoConga Open	LoConga Open	LoConga LoFi	LoConga LoFi
77	**TOM/PERC**	Hi Timbale	Hi Timbale	HiTimbale LF	HiTimbale LF
78	**TOM/PERC**	Lo Timbale	Lo Timbale	LoTimbale LF	LoTimbale LF
79	**TOM/PERC**	TR727 Agogo	TR727 Agogo	TR727 Agogo	Analog Bird
80	**TOM/PERC**	TR727 Agogo	TR727 Agogo	TR727 Agogo	Analog Bird
81	**TOM/PERC**	Cabasa Up	TechnoShaker	TR727Quijada	TechnoShaker
82	**TOM/PERC**	Maracas	808 Maracas	TR626 Shaker	TR626 Shaker
83	**HIT**	Triangle 1	MG Attack	Bounce	One!
C6 84	**HIT**	Triangle 1	Air Blip	ElectricDunk	Two!
85	**HIT**	Beam HiQ	Syn Hit	Iron Door	Three!
86	**HIT**	Back Hit	TAO Hit	Drill Hit	Kick it!
87	**HIT**	Back Hit	Chiki!	Thrill	Wao!
88	**HIT**	Philly Hit	Hey!	PCM Press	Come on!
89	**OTHERS**	Brass Fall	Toy Gun 1	Dist TekGtr	Fuzzy Clap
90	**OTHERS**	Rezo Noise	Toy Gun 2	Dist TekGtr	Roll Kick
91	**OTHERS**	Iih Formant	Toy Gun 3	Dist TekGtr	Bomb
92	**OTHERS**	Analog Bird	Reso FX	Dist TekGtr	LoTimbale LF
93	**OTHERS**	Emergency	Emergency	Gtr FX	TR909 DstOHH
94	**CLP**	Down Clap	Big Clap	Air Gun	Fuzzy Clap
95	**BD**	TR808 Kick 1	TR808 Kick 1	TR909 Kick 2	TR909 Kick 2
C7 96	**BD**	TR909 Kick 1	TR909 Kick 1	Gabba Kick	Roll Kick
97	**SD**	TR909 Snr 3	HH Soul Snr	ElectroSnr 2	TR909 DstSnr
98	**SD**	TR808 Snr 5	TR909 Snr 4	Big Trash SD	Flange Snr

Note No.	Grupo de percusión	P:A41 (025) Ethnic	P:A42 (026) Reverse	P:B11 (001) Standard 1	P:B12 (002) Standard 2
35	**BD**	Open Surdo	Ele Kick	TR707 Kick 2	TR909 Kick 3
C2 36	**BD**	Mute Surdo	Turbo Kick	Hybrid Kick	Optic Kick
37	**TOM/PERC**	Jungle Snap	TR909 Rim	Gate Rim	Natural Rim
38	**SD**	Natural Rim	TR606 Snr 2	Ballad Snr	Fat Snare
39	**CLP**	Big Clap	Comp Clap	TR808 Clap	Real Clap 1
40	**SD**	Jungle Snr 1	Real Snare	Solo Snare	DJ Snare
41	**TOM/PERC**	Jungle Snr 2	Can Tom	Natural Tom	Deep Tom
42	**HH**	Mt Pandeiro	TR808 CHH 2	Pop CHH	Closed Hat
43	**TOM/PERC**	Jungle Snr 2	Can Tom	Natural Tom	Deep Tom
44	**HH**	R8 Brush CHH	TR808 PHH 1	Room CHH	Pedal Hat 1
45	**TOM/PERC**	Jungle Snr 2	Can Tom	Natural Tom	Deep Tom
46	**HH**	Metal Sweep	TR808 OHH 1	Pop Hat Open	Open Hat
47	**BD**	Afro Feet	TR707 Kick 1	Hip Kick	Video Kick
C3 48	**BD**	Mute Surdo	Plastic BD 3	Old Kick	Old Kick
49	**TOM/PERC**	Jungle Snap	TR707 Rim	Gate Rim	Ragga Rim 1
50	**SD**	Op Pandeiro	TR909 Snr 4	Piccolo Snr	Deep Snare
51	**CLP**	Real Clap 2	TR707 Clap	TR909 Clap 1	TR808 Clap
52	**SD**	Hi Timbale	Comp Clap	MC Snare	HH Soul Snr
53	**TOM/PERC**	TablaBaya	TR707 Tom	TR707 Tom	Natural Tom
54	**HH**	Chenchen	TR909 CHH 1	Real CHH	Pop CHH
55	**TOM/PERC**	TablaBaya	TR707 Tom	TR707 Tom	Natural Tom
56	**HH**	Tambourine 1	TR909 PHH 1	Pedal Hat 2	Room CHH
57	**TOM/PERC**	TablaBaya	TR707 Tom	TR707 Tom	Natural Tom
58	**HH**	Tambourine 4	TR909 DstOHH	Open Hat	Pop Hat Open
59	**TOM/PERC**	TablaBaya	TR707 Tom	TR707 Tom	Natural Tom
C4 60	**TOM/PERC**	Udo	TR707 Tom	TR707 Tom	Natural Tom
61	**CYM**	Asian Gong	TR909 Crash	NaturalCrash	NaturalCrash
62	**TOM/PERC**	Udo	TR707 Tom	TR707 Tom	Natural Tom
63	**CYM**	Cup Cym	TR707 Ride	Natural Ride	TR707 Ride
64	**CYM**	NaturalCrash	TR909 Crash	NaturalCrash	TR909 Crash
65	**CYM**	Cup Cym	Asian Gong	Cup Cym	Asian Gong
66	**TOM/PERC**	Tambourine 2	Tambourine 2	Tambourine 2	Tambourine 2
67	**CYM**	TR606 Cym 1	TR909 Crash	TR909 Crash	TR909 Crash
68	**TOM/PERC**	Cowbell	TR808Cowbell	Cowbell	Cowbell
69	**CYM**	NaturalCrash	TR606 Cym 2	TR606 Cym 1	TR606 Cym 1
70	**TOM/PERC**	CR78 Beat	CR78 Tamb	TR808Cowbell	TR808Cowbell
71	**CYM**	Natural Ride	Cup Cym	TR909 Ride	Natural Ride
C5 72	**TOM/PERC**	HiBongo LoFi	HiBongo Open	HiBongo Open	HiBongo Open
73	**TOM/PERC**	LoBongo LoFi	LoBongo Open	LoBongo Open	LoBongo Open
74	**TOM/PERC**	HiCnga Mt LF	HiConga Mute	HiConga Mute	HiConga Mute
75	**TOM/PERC**	HiCnga Op LF	HiConga Open	HiConga Open	HiConga Open
76	**TOM/PERC**	LoConga LoFi	LoConga Open	LoConga Open	LoConga Open
77	**TOM/PERC**	HiTimbale LF	Hi Timbale	Hi Timbale	Hi Timbale
78	**TOM/PERC**	LoTimbale LF	Lo Timbale	Hi Timbale	Hi Timbale
79	**TOM/PERC**	TR727 Agogo	TR727 Agogo	TR727 Agogo	TR727 Agogo
80	**TOM/PERC**	TR727 Agogo	TR727 Agogo	TR727 Agogo	TR727 Agogo
81	**TOM/PERC**	Cabasa Up	TechnoShaker	Cabasa Up	Cabasa Up
82	**TOM/PERC**	TR626 Shaker	Maracas	Maracas	Maracas
83	**HIT**	Whistle	Beam HiQ	TR727Quijada	TR727Quijada
C6 84	**HIT**	Whistle	Tape Rewind	Jingle Bell	Tambourine 1
85	**HIT**	Short Guiro	Vinyl Stop	Short Guiro	Short Guiro
86	**HIT**	Long Guiro	Come on!	Long Guiro	Long Guiro
87	**HIT**	TR808 Claves	One!	TR808 Claves	TR808 Claves
88	**HIT**	Hyoshigi	Pa!	Hyoshigi	Hyoshigi
89	**OTHERS**	AfroDrum Rat	Analog Bird	Hyoshigi	Hyoshigi
90	**OTHERS**	Mute Cuica	Retro UFO	Mute Cuica	Mute Cuica
91	**OTHERS**	Open Cuica	Metal Sweep	Open Cuica	Open Cuica
92	**OTHERS**	Triangle 2	Dst Solo Gtr	Triangle 1	Triangle 1
93	**OTHERS**	Triangle 1	Emergency	Triangle 1	Triangle 1
94	**CLP**	Real Clap 1	Down Clap	Finger Snap	Real Clap 2
95	**BD**	Boost Kick	Wet Kick	TR808 Kick 1	Hip Kick
C7 96	**BD**	Kick Ghost	Hip Kick	TR909 Kick 1	TR707 Kick 1
97	**SD**	Voice loop	TR909 Snr 5	Brush Slap3	Solo Snare
98	**SD**	Chiki!	Jazz Snare	Brush Swish	Real Snare

Note No.	Grupo de percusión	P:B13 (003) Power 1	P:B14 (004) Power 2	P:B15 (005) Brush 2	P:B16 (006) Indasia
35	**BD**	TR707 Kick 2	Hip Kick	Hip Kick	Dholak Lo Op
C2 36	**BD**	Turbo Kick	Plastic BD 3	West Kick	Dholak Lo Mt
37	**TOM/PERC**	Gate Rim	SideStiker	Brush Swish	Dholak Hi Mt
38	**SD**	Piccolo Snr	Hash Snare	R8 Brush Tap	Dholak Hi Mt
39	**CLP**	Big Clap	Group Clap	R8 BrshSwill	Real Clap 2
40	**SD**	DJ Snare	Big Trash SD	Brush Slap 1	Dholak Hi Op
41	**TOM/PERC**	Kick Tom	Kick Tom	Natural Tom	Dholak Lo Op
42	**HH**	Room CHH	Closed Hat	R8 Brush CHH	AfroDrum Rat
43	**TOM/PERC**	Kick Tom	Kick Tom	Natural Tom	Dholak Lo Op
44	**HH**	Real PHH	Pedal Hat 2	Pedal Hat 1	Chenchen
45	**TOM/PERC**	Kick Tom	Kick Tom	Natural Tom	Dholak Lo Op
46	**HH**	R8 OHH	Cym OHH	R8 OHH	AfroDrum Rat
47	**BD**	Hazy Kick	Break Kick	Video Kick	Tabla Lo Op
C3 48	**BD**	Dance Kick 1	Lo-Fi Kick 1	Hybrid Kick	TablaBaya
49	**TOM/PERC**	Gate Rim	Lo-Fi Rim	R8 Brush Tap	Tabla Hi Mt
50	**SD**	Macho Snare	DJ Snare	Brush Slap 2	Tabla Lo Mt
51	**CLP**	Group Clap	Real Clap 2	R8 BrushRoll	Tabla
52	**SD**	Big Trash SD	TekRok Snare	Brush Slap 3	Tabla Hi Op
53	**TOM/PERC**	Deep Tom	TR707 Tom	Natural Tom	TablaBaya
54	**HH**	Room CHH	Real CHH	Pop CHH	Tambourine 4
55	**TOM/PERC**	Deep Tom	TR707 Tom	Natural Tom	TablaBaya
56	**HH**	Room CHH	Real PHH	Room CHH	Tambourine 1
57	**TOM/PERC**	Deep Tom	TR707 Tom	Natural Tom	TablaBaya
58	**HH**	Open Hat	Open Hat	Pop Hat Open	Tambourine 2
59	**TOM/PERC**	Deep Tom	TR707 Tom	Natural Tom	TablaBaya
C4 60	**TOM/PERC**	Deep Tom	TR707 Tom	Natural Tom	TablaBaya
61	**CYM**	NaturalCrash	TR909 Crash	NaturalCrash	China Cym
62	**TOM/PERC**	Deep Tom	TR707 Tom	Natural Tom	TablaBaya
63	**CYM**	TR707 Ride	TR909 Ride	TR909 Ride	Bend Gong
64	**CYM**	Jungle Crash	TR909 Crash	NaturalCrash	Asian Gong
65	**CYM**	Asian Gong	Bend Gong	Cup Cym	Hu Yin Luo
66	**TOM/PERC**	Tambourine 3	Tambourine 1	Tambourine 2	Tambourine 4
67	**CYM**	TR909 Crash	NaturalCrash	TR606 Cym 1	TR606 Cym 1
68	**TOM/PERC**	Cowbell	TR727 Agogo	Cowbell	Nao Bo
69	**CYM**	TR606 Cym 2	TR606 Cym 1	TR909 Crash	NaturalCrash
70	**TOM/PERC**	TR707Cowbell	TR808Cowbell	TR808Cowbell	CR78 Beat
71	**CYM**	Cup Cym	Natural Ride	Natural Ride	Natural Ride
C5 72	**TOM/PERC**	HiBongo Open	HiBongo LoFi	HiBongo Open	Taiko
73	**TOM/PERC**	LoBongo Open	LoBongo LoFi	LoBongo Open	Taiko
74	**TOM/PERC**	HiConga Mute	HiCnga Mt LF	HiConga Mute	Taiko
75	**TOM/PERC**	HiConga Open	HiCnga Op LF	HiConga Open	Shimedaiko
76	**TOM/PERC**	LoConga Open	LoConga LoFi	LoConga Open	Shimedaiko
77	**TOM/PERC**	Hi Timbale	HiTimbale LF	Hi Timbale	Tang Gu Open
78	**TOM/PERC**	Hi Timbale	LoTimbale LF	Hi Timbale	Tang Gu Mute
79	**TOM/PERC**	TR727 Agogo	TR727 Agogo	TR727 Agogo	Xiao Bo
80	**TOM/PERC**	TR727 Agogo	TR727 Agogo	TR727 Agogo	Xiao Bo
81	**TOM/PERC**	Cabasa Up	TechnoShaker	Cabasa Up	Cabasa Up
82	**TOM/PERC**	Maracas	808 Maracas	Maracas	TR626 Shaker
83	**HIT**	TR727Quijada	TR727Quijada	Whistle	Whistle
C6 84	**HIT**	Jingle Bell	Belltree	Whistle	Whistle
85	**HIT**	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro
86	**HIT**	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro
87	**HIT**	TR808 Claves	TR808 Claves	TR808 Claves	TR808 Claves
88	**HIT**	Hyoshigi	Hyoshigi	Hyoshigi	Hyoshigi
89	**OTHERS**	Hyoshigi	Hyoshigi	Hyoshigi	Sitar Drone
90	**OTHERS**	Whistle	Whistle	Mute Cuica	Triangle 2
91	**OTHERS**	Whistle	Whistle	Open Cuica	Gt.FretNoise
92	**OTHERS**	Come on!	Kick it!	Triangle 1	Belltree
93	**OTHERS**	Vinyl Stop	Scratch BD f	Triangle 1	Wao!
94	**CLP**	Real Clap 1	Funky Clap	Big Clap	Snap
95	**BD**	TR808 Kick 2	TR808 Kick 5	Turbo Kick	Old Kick
C7 96	**BD**	TR909 Kick 3	Turbo Kick	Lo-Fi Kick 1	Analog Kick
97	**SD**	TR808 Snr 7	TR808 Snr 3	R8 Brush Tap	Hi Timbale
98	**SD**	TR909 Snr 5	Deep Snare	R&B Snare	Jungle Snr 2

Lista de plantillas de efectos

Para patches

Botón	Patch		Tipo de multiefectos
BANK [1]	P:I13	St.Ac.Piano	REVERB
BANK [2]	P:E28	Ac.Piano 1	COMPRESSOR
BANK [3]	P:I21	Rhodes	AUTO-PAN
BANK [4]	P:I23	Tremolo EP	PHASER
BANK [5]	P:I28	Tria Bells	TETRA-CHRS
BANK [6]	P:I35	E.Organ 1	Lo-Fi
BANK [7]	P:I51	Nylon Gtr 1	4-BAND-EQ
BANK [8]	P:I72	Sitar / Drone	4-BAND-EQ
NUMBER [1]	P:I82	St.Strings 2	4-BAND-EQ
NUMBER [2]	P:I88	Film Octaves	4-BAND-EQ
NUMBER [3]	P:J27	BrassSect.1	4-BAND-EQ
NUMBER [4]	P:J53	T.Sax SW	4-BAND-EQ
NUMBER [5]	P:A86	The Brothers	DISTORTION
NUMBER [6]	P:J66	5th Pad 305	FLANGER
NUMBER [7]	P:C66	Sub Atmosphe	ST-FLANGER
NUMBER [8]	P:C41	Sweep Pad 2	SLICER

Para grupos de percusión

Botón	Grupo de percusión		Tipo de multiefectos
BANK [1]	P:B13	Power 1	ENHANCER
BANK [2]	P:B15	Brush 2	4-BAND-EQ
BANK [3]	P:A12	TR-808	GATE-REVRB
BANK [4]	P:A17	Techno 3	FB-P-SHIFT
BANK [5]	P:A33	Jazz	PHASER
BANK [6]	P:A37	Rock	SPECTRUM
BANK [7]	P:A25	Drum'n'Bass1	ENHANCER
BANK [8]	P:A24	Jungle	DISTORTION
NUMBER [1]	P:A27	Hip-Hop 1	OVERDRIVE
NUMBER [2]	P:A12	TR-808	SPACE-D
NUMBER [3]	P:A27	Hip-Hop 1	Lo-Fi
NUMBER [4]	P:A36	Ragga	COMPRESSOR
NUMBER [5]	P:A27	Hip-Hop 1	NOISE
NUMBER [6]	P:A38	Industrial	Lo-Fi
NUMBER [7]	P:A12	TR-808	AUTO-PAN
NUMBER [8]	P:B16	Indasia	4-BAND-EQ

Lista de patrones predefinidos

Los sonidos, frases y patrones de este producto son grabaciones de sonido protegidas por copyright. Roland otorga a los compradores de este producto el permiso de utilizar las grabaciones de sonido contenidas en este producto para la creación y grabación de trabajos musicales originales; no obstante, las grabaciones de sonido contenidas en este producto no pueden muestrearse, transferirse ni volver a grabarse de ninguna otra manera, en todo o en parte, para ningún fin, incluyendo pero no limitándose a la transmisión de todas o parte de las grabaciones de sonido vía internet u otros medios de transmisión digital o analógica, y/o a la creación, para la venta u otros, de grupos de sonidos, frases o patrones muestreados, en un CD-ROM o en un soporte equivalente.

Las grabaciones de sonido contenidas en este producto son trabajos originales de Roland Corporation. Roland no será responsable por la utilización de las grabaciones de sonido contenidas en este producto, y no asume ninguna responsabilidad por ninguna violación del copyright de una tercera parte resultado de la utilización de los sonidos, frases o patrones de este producto.

Techno

Nº.	Nombre	BPM	Compases	Enmud.	Programador
P:A11	Psy Trance 1	142	4	3, 6, 7	MASA
P:A12	Psy Trance 2	145	4	4, 5, 7	MASA
P:A13	Psy Trance 3	145	4	3, 4,7	MASA
P:A14	Psy Trance 4	145	4	4,6, 7	MASA
P:A15	Psy Trance 5	138	4	5, 6, 7	MASA
P:A16	Psy Trance 6	142	4	3, 4	MASA
P:A17	Psy Trance 7	144	4	3, 4, 7	MASA
P:A18	Psy Trance 8	143	4	4, 6, 7	MASA
P:A21	Psy Trance 9	145	4	3, 6, 7	MASA
P:A22	Psy Trance 10	145	4	4, 6	MASA
P:A23	Psy Trance 11	145	4	4, 6	MASA
P:A24	Psy Trance 12	142	4	5, 6, 7	MASA
P:A25	Psy Trance 13	143	4	3, 6, 7	MASA
P:A26	Psy Trance 14	145	4	5, 6	MASA
P:A27	Psy Trance 15	135	4	3, 7	MASA
P:A28	Psy Trance 16	142	4	5	MASA
P:A31	Psy Trance 17	147	4	4, 6	MASA
P:A32	Psy Trance 18	141	4	5,6	MASA
P:A33	Trance 1	146	4	6, 7	MASA
P:A34	Trance 2	136	8	CY	DJ Q'HEY
P:A35	Trance 3	138	4	3, 4, CY	DJ Q'HEY
P:A36	Trance 4	140	8		DJ Q'HEY
P:A37	Trance 5	145	4	3, 4, 6	MASA
P:A38	Trance 6	119	4	4, 5, 7	MASA
P:A41	Trance 7	129	4	4, 6, 7	MASA
P:A42	Trance 8	129	4	7	MASA
P:A43	Trance 9	130	8	3, 7, CY, TP	YOJI BIOMEHANIKA
P:A44	NU-NRG 1	150	2	5	YOJI BIOMEHANIKA
P:A45	NU-NRG 2	152	2	3, 5, 7	YOJI BIOMEHANIKA
P:A46	NU-NRG 3	145	8	6, 7, SD, CY	YOJI BIOMEHANIKA
P:A47	NU-NRG 4	150	8	3, 5, TP	YOJI BIOMEHANIKA
P:A48	NU-NRG 5	140	8	4	YOJI BIOMEHANIKA
P:A51	NU-NRG 6	152	8	5, 6	YOJI BIOMEHANIKA
P:A52	Epic Trance 1	150	4	3, 5	YOJI BIOMEHANIKA
P:A53	Epic Trance 2	148	8	6,C Y	YOJI BIOMEHANIKA
P:A54	Epic Trance 3	148	8	3	YOJI BIOMEHANIKA
P:A55	Minimal 1	135	8	2	DJ Q'HEY
P:A56	Minimal 2	140	4	4	DJ Q'HEY
P:A57	Minimal 3	135	4	SD, TP	HEIGO TANI
P:A58	Minimal 4	135	4	5, CY	DJ Q'HEY
P:A61	Minimal 5	130	2	TP	DJ Q'HEY
P:A62	Minimal 6	138	4	2, CY, TP	DJ Q'HEY
P:A63	Minimal 7	132	4	SD, CY	DJ Q'HEY
P:A64	Minimal 8	140	16		DJ Q'HEY

Nº.	Nombre	BPM	Compases	Enmud.	Programador
P:A65	Minimal 9	135	4		DJ Q'HEY
P:A66	Minimal 10	140	4	5	DJ Q'HEY
P:A67	Minimal 11	135	4	4, TP	DJ Q'HEY
P:A68	Minimal 12	138	4	4, CY	DJ Q'HEY
P:A71	DetroitTechno 1	132	4	6	HEIGO TANI
P:A72	DetroitTechno 2	150	4	3	HEIGO TANI
P:A73	DetroitTechno 3	140	4	3, CY	HEIGO TANI
P:A74	DetroitTechno 4	132	4	4	DJ Q'HEY
P:A75	DetroitTechno 5	136	8	3	HEIGO TANI
P:A76	DetroitTechno 6	140	4	6	HEIGO TANI
P:A77	Gabba 1	200	2	4, 6, HI	HEIGO TANI
P:A78	Gabba 2	200	4	3, 5	HEIGO TANI
P:A81	Gabba 3	180	4	4	HEIGO TANI
P:A82	Gabba 4	167	4	3, 5	MASA
P:A83	Gabba 5	167	4	5, 6	MASA
P:A84	HappyHardcore 1	175	4	5	YOJI BIOMEHANIKA
P:A85	HappyHardcore 2	190	4	5, 7, CY	YOJI BIOMEHANIKA
P:A86	HappyHardcore 3	175	2	3, 4	YOJI BIOMEHANIKA
P:A87	HappyHardcore 4	175	4	3, 7	YOJI BIOMEHANIKA
P:A88	HappyHardcore 5	175	2	3, 7	YOJI BIOMEHANIKA
P:B11	Rave 1	130	8	7	Roland Corporation
P:B12	Rave 2	130	8	5	Roland Corporation
P:B13	Rave 3	179	8	3	Ryeland Alison
P:B14	Rave 4	179	8	5	Ryeland Alison
P:B15	Rave 5	172	8	6	Ryeland Alison
P:B16	Rave 6	185	8		Ryeland Alison
P:B17	Rave 7	170	8	TP	Ryeland Alison
P:B18	Dream Pop 1	145	4	4, 6	YOJI BIOMEHANIKA
P:B21	Dream Pop 2	130	8	4, 6	YOJI BIOMEHANIKA
P:B22	Dream Pop 3	140	8	5	YOJI BIOMEHANIKA
P:B23	Rock 1	132	4	5, CY, OT	HEIGO TANI
P:B24	Rock 2	130	4	3, CY	HEIGO TANI
P:B25	Rock 3	137	4	6, 7, CY	MASA
P:B26	Rock 4	126	4	3, 4	MASA
P:B27	Rock 5	137	4	4, 6, 7	MASA
P:B28	Rock 6	128	8	6	Vince LaDuca
P:B31	Rock 7	112	4	4	Vince LaDuca
P:B32	Rock 8	128	4	5, 6	Vince LaDuca
P:B33	Industrial 1	125	4	3, 6	HEIGO TANI
P:B34	Industrial 2	132	8	CL, TP	DJ Q'HEY
P:B35	Industrial 3	112	4	5, 7	MASA
P:B36	Industrial 4	90	8	4, 5	HEIGO TANI
P:B37	Industrial 5	128	4	5, 6	MASA
P:B38	Industrial 6	128	4	5, 6	MASA
P:B41	Industrial 7	128	4	5, 6	MASA
P:B42	Industrial 8	128	4	6, 7	MASA
P:B43	Electro 1	122	4	6	Roland Corporation
P:B44	Electro 2	119	8	4	A • L • M • A
P:B45	AmbientTechno 1	130	8	BD	HEIGO TANI
P:B46	AmbientTechno 2	120	16		DJ Q'HEY
P:B47	AmbientTechno 3	120	16		DJ Q'HEY
P:B48	AmbientTechno 4	128	4	4, 5, 7	MASA
P:B51	AmbientTechno 5	120	4	3, 4, 5	MASA
P:B52	AmbientTechno 6	120	4	4, 6, CY	MASA

Drum’n’Bass

Nº.	Nombre	BPM	Compases	Enmud.	Programador
P:B53	Artcore 1	165	8	5	DJ khuv
P:B54	Artcore 2	170	8	CL	Roland Corporation
P:B55	Artcore 3	165	16		DJ khuv
P:B56	Artcore 4	165	8	5	DJ khuv
P:B57	Artcore 5	158	16		DJ Q'HEY
P:B58	Drum'n'Bass 1	165	8	4	DJ khuv
P:B61	Drum'n'Bass 2	156	4	5, 6, 7	MASA
P:B62	Drum'n'Bass 3	156	8	4, 6, 7	MASA
P:B63	Drum'n'Bass 4	180	16	5	DJ khuv
P:B64	Drum'n'Bass 5	180	16	5	DJ khuv
P:B65	Drum'n'Bass 6	165	8	4	DJ khuv
P:B66	Darkcore 1	195	8	3	Ryeland Alison
P:B67	Darkcore 2	160	4	3	DJ Q'HEY
P:B68	Darkcore 3	161	8	4	DJ khuv
P:B71	Darkcore 4	148	4	4, 6	MASA
P:B72	Darkcore 5	185	8	4	Ryeland Alison
P:B73	Darkcore 6	185	8	4	Ryeland Alison
P:B74	Hard Step 1	179	8	3	Ryeland Alison
P:B75	Hard Step 2	165	8	4	DJ khuv
P:B76	Hard Step 3	160	4	6	Vince LaDuca
P:B77	Hard Step 4	190	8	4	Ryeland Alison
P:B78	Tech Step 1	165	8		Ryeland Alison
P:B81	Tech Step 2	165	8	3	Ryeland Alison
P:B82	Tech Step 3	157	8	6	Ryeland Alison
P:B83	Jazz Step 1	156	4	6, 7	MASA
P:B84	Jazz Step 2	160	8	5, 6	Vince LaDuca
P:B85	Jazz Step 3	165	8	4	Ryeland Alison
P:B86	Jazz Step 4	197	8		Ryeland Alison
P:B87	Jazz Step 5	170	8		Ryeland Alison
P:B88	Ragga/Jungle 1	180	8	4	Ryeland Alison
P:C11	Ragga/Jungle 2	179	8	4	Ryeland Alison
P:C12	Ragga/Jungle 3	163	8	4	DJ khuv
P:C13	Ragga/Jungle 4	165	8		Ryeland Alison
P:C14	Ragga/Jungle 5	200	8	5	Ryeland Alison

Hip Hop

Nº.	Nombre	BPM	Compases	Enmud.	Programador
P:C15	HipHop East 1	93	2		DJ KENT
P:C16	HipHop East 2	93	2		DJ KENT
P:C17	HipHop East 3	95	4		DJ KENT
P:C18	HipHop East 4	95	2		DJ KENT
P:C21	HipHop East 5	95	2	5	DJ KENT
P:C22	HipHop East 6	95	2		DJ KENT
P:C23	HipHop East 7	84	8	7	A • L • M • A
P:C24	HipHop East 8	85	4		A • L • M • A
P:C25	HipHop East 9	89	2		DJ KENT
P:C26	HipHop East 10	89	4	4	DJ KENT
P:C27	HipHop West 1	99	2		DJ KENT
P:C28	HipHop West 2	99	4	5	DJ KENT
P:C31	HipHop West 3	95	4		DJ KENT
P:C32	HipHop West 4	96	4	6, 7	Vince LaDuca
P:C33	HipHop West 5	89	4	3, 5	Vince LaDuca
P:C34	HipHop West 6	96	4		DJ KENT
P:C35	HipHop West 7	92	2		DJ KENT
P:C36	HipHop West 8	92	2	5	DJ KENT
P:C37	HipHop West 9	92	2	6	DJ KENT

Nº.	Nombre	BPM	Compases	Enmud.	Programador
P:C38	Abstract 1	79	2	3	DJ KENT
P:C41	Abstract 2	77	4	4, 6	A • L • M • A
P:C42	Abstract 3	79	2	3	DJ KENT
P:C43	Abstract 4	94	4	5	Vince LaDuca
P:C44	Abstract 5	94	4	4	Vince LaDuca
P:C45	Abstract 6	92	4	4, 5	Vince LaDuca
P:C46	Abstract 7	67	2	6, 7	A • L • M • A
P:C47	Abstract 8	105	4	7	Vince LaDuca
P:C48	Abstract 9	104	4	4, 5, 7	Vince LaDuca
P:C51	Abstract 10	77	4		Vince LaDuca
P:C52	Abstract 11	100	4	2, 5, 6, 7	Vince LaDuca
P:C53	HipHop Early 1	107	8	CY, OT	A • L • M • A
P:C54	HipHop Early 2	98	4	7	A • L • M • A
P:C55	HipHop Early 3	103	8		A • L • M • A
P:C56	HipHop Early 4	98	8	6	A • L • M • A
P:C57	HipHop Early 5	106	8	6	A • L • M • A
P:C58	HipHop Early 6	100	2		DJ KENT
P:C61	HipHop Early 7	87	2		DJ KENT
P:C62	HipHop Early 8	99	2		DJ KENT
P:C63	NewJack Swing 1	105	8	5	A • L • M • A
P:C64	NewJack Swing 2	110	4	6	A • L • M • A
P:C65	Miami Bass 1	138	8	7	A • L • M • A
P:C66	Miami Bass 2	127	4	5	A • L • M • A
P:C67	HipHop Jazz 1	102	4	3, 5	Vince LaDuca
P:C68	HipHop Jazz 2	99	8	CY	A • L • M • A
P:C71	HipHop Jazz 3	103	8	7	A • L • M • A
P:C72	HipHop Soul 1	76	4	6	A • L • M • A
P:C73	HipHop Soul 2	90	8	7	A • L • M • A
P:C74	HipHop Soul 3	80	4	4, 6	Vince LaDuca
P:C75	HipHop Soul 4	80	4	6	Vince LaDuca

House

Nº.	Nombre	BPM	Compases	Enmud.	Programador
P:C76	House 1	123	8	4	SOULMATES MUSICA
P:C77	House 2	123	8	5, CY	SOULMATES MUSICA
P:C78	House 3	123	8	5, 6, 7	SOULMATES MUSICA
P:C81	House 4	128	4	3	SOULMATES MUSICA
P:C82	House 5	122	8	4	SOULMATES MUSICA
P:C83	House 6	122	4	7	A • L • M • A
P:C84	House 7	123	8	5, 7	SOULMATES MUSICA
P:C85	Garage House 1	123	8	SD, CL	SOULMATES MUSICA
P:C86	Garage House 2	125	8	CY, OT	SOULMATES MUSICA
P:C87	Garage House 3	123	8	CY	SOULMATES MUSICA
P:C88	Garage House 4	123	8	5, CY	SOULMATES MUSICA
P:D11	Garage House 5	123	8	BD	SOULMATES MUSICA
P:D12	Garage House 6	120	4	4, CY	SOULMATES MUSICA
P:D13	Hard House 1	128	4	5	HEIGO TANI
P:D14	Hard House 2	130	4	4, 6	HEIGO TANI
P:D15	Hard House 3	128	8	4, 5	SOULMATES MUSICA
P:D16	Hard House 4	128	8	5	SOULMATES MUSICA
P:D17	Hard House 5	123	8	4, 6	SOULMATES MUSICA
P:D18	Hard House 6	128	8	5, SD	SOULMATES MUSICA
P:D21	Hard House 7	130	4	6, TP	HEIGO TANI
P:D22	Hard House 8	130	4	4, TP	HEIGO TANI
P:D23	Hard House 9	130	4	4	HEIGO TANI
P:D24	Hard House 10	130	4	4, 6	HEIGO TANI

Nº.	Nombre	BPM	Compases	Enmud.	Programador
P:D25	Happy Handbag 1	130	2	6, 7, CY	YOJI BIOMEHANIKA
P:D26	Happy Handbag 2	130	4	4, 7	YOJI BIOMEHANIKA
P:D27	Happy Handbag 3	130	8	CY	SOULMATES MUSICA
P:D28	Happy Handbag 4	128	8	5	SOULMATES MUSICA
P:D31	Happy Handbag 5	128	8	4	SOULMATES MUSICA
P:D32	Euro Beat 1	145	4	5, 7, TP	Roland Corporation
P:D33	Euro Beat 2	128	8	7	Roland Corporation
P:D34	Latin House 1	123	4	3	Roland Corporation
P:D35	Latin House 2	122	8	SD	Roland Corporation
P:D36	Latin House 3	122	8	7	Roland Corporation
P:D37	Latin House 4	122	8	5, CY	SOULMATES MUSICA
P:D38	Latin House 5	125	8	4	Roland Corporation

Jazz

Nº.	Nombre	BPM	Compases	Enmud.	Programador
P:D41	Funk 1	126	8	TP	A • L • M • A
P:D42	Funk 2	118	8	7	A • L • M • A
P:D43	Funk 3	118	8	7	A • L • M • A
P:D44	Funk 4	90	8	7	Roland Corporation
P:D45	Funk 5	100	4	6	Roland Corporation
P:D46	Funk 6	95	8	7	Roland Corporation
P:D47	Funk 7	103	8	4	A • L • M • A
P:D48	Jazz 1	103	8	6	A • L • M • A
P:D51	Jazz 2	123	8	4, 5, 7	A • L • M • A
P:D52	Jazz 3	89	8	7	A • L • M • A
P:D53	Jazz 4	130	8	4	Roland Corporation
P:D54	Jazz 5	130	8	7	A • L • M • A

Reggae

Nº.	Nombre	BPM	Compases	Enmud.	Programador
P:D55	Dance Hall 1	185	8	HI	A • L • M • A
P:D56	Dance Hall 2	158	8	6	A • L • M • A
P:D57	Dance Hall 3	180	8	5	Vince LaDuca
P:D58	Dance Hall 4	170	8	5	Vince LaDuca
P:D61	Dance Hall 5	188	8	4, 5	Vince LaDuca
P:D62	Lovers 1	181	8	3, 7	A • L • M • A
P:D63	Lovers 2	176	8	6	A • L • M • A
P:D64	Reggae 1	126	8	4,6	A • L • M • A
P:D65	Reggae 2	172	16	4	A • L • M • A

Latin

Nº.	Nombre	BPM	Compases	Enmud.	Programador
P:D66	Salsa 1	112	4	5	Scott Tibbs
P:D67	Salsa 2	112	4	5	Scott Tibbs
P:D68	Salsa 3	104	4	5	Scott Tibbs
P:D71	Salsa 4	95	4	4, 6	Scott Tibbs
P:D72	Salsa 5	88	4	4, 6	Scott Tibbs
P:D73	Songo	112	4	5, 6	Scott Tibbs
P:D74	Samba	124	8	2, 3, 4	A • L • M • A
P:D75	ChaCha	84	4	5, 6	Scott Tibbs
P:D76	Merengue	110	2	4, 5, 6, 7	Jeff Fields
P:D77	Mambo 1	90	2	4, 5, 6, 7	Jeff Fields
P:D78	Mambo 2	90	2	4, 5, 6, 7	Jeff Fields

JX-305 Collection

Nº.	Nombre	BPM	Compases	Enmud.	Programador
P:D81	Grunge	68	4	3, 6, TP	Scott Tibbs
P:D82	Blues 1	120	16	6	Scott Tibbs
P:D83	Blues 2	128	8	3, 6, TP	Scott Tibbs
P:D84	Slick Groove	94	4	5, 7	Scott Tibbs
P:D85	A.O.R.	112	4	5	Idecs
P:D86	Motown 1	126	4	4, 6	Scott Tibbs
P:D87	Motown 2	130	4	4	Scott Tibbs
P:D88	80s Pop	112	4	5, TP	Idecs
P:E11	Swing	130	4	4	Scott Tibbs
P:E12	India Contemp	112	8	6, BD, SD, TP	Scott Tibbs
P:E13	JX Funk 1	94	4	4, 6, TP	Scott Tibbs
P:E14	JX Funk 2	94	8	4, 5, 6, TP	Scott Tibbs
P:E15	JX Funk 3	104	4		Idecs
P:E16	JX Funk 4	98	8	4, 6	Idecs
P:E17	JX Jazz 1	90	4	6	Idecs
P:E18	JX Jazz 2	106	4		Idecs
P:E21	JXgrooveTRAX 1	140	4	4, 5	Idecs
P:E22	JXgrooveTRAX 2	126	4	HI	Idecs
P:E23	JXgrooveTRAX 3	140	4	TP, HI	Idecs
P:E24	JXgrooveTRAX 4	138	8	5	Idecs
P:E25	JXgrooveTRAX 5	176	8	4	Idecs
P:E26	JXgrooveTRAX 6	106	4		Idecs
P:E27	JXgrooveTRAX 7	106	4	3	Idecs
P:E28	JXgrooveTRAX 8	128	4	6	Idecs
P:E31	JXgrooveTRAX 9	94	4	3	Idecs
P:E32	JXgrooveTRAX 10	90	4	4	Idecs

BD:BD	SD:SD	HH:HH	CLP:CL
CYM:CY	TOM/PERC:TP	HIT:HI	OTHERS:OT

Tabla de categorías

Categoría	Nº.
Techno	P:A11–P:B52
Drum'n'Bass	P:B53–P:C14
Hip Hop	P:C15–P:C75
House	P:C76–P:D38
Jazz	P:D41–P:D54
Reggae	P:D55–P:D65
Latin	P:D66–P:D78
JX-305 Collection	P:D81–P:E32

Lista de patrones RPS

Patrón de percusión RPS (Parte de percusión utilizada)

	Nombre	BPM	Compases	Grupo RPS	Pad del teclado
P:E33	Techno Drums 1	135	2	Trance 1	1
P:E34	Techno Drums 2	135	2	Trance 1	2
P:E35	Techno Drums 3	140	2	Trance 2	1
P:E36	Techno Drums 4	140	2	Trance 2	2
P:E37	Techno Drums 5	150	1	NU-NRG	1
P:E38	Techno Drums 6	150	1	NU-NRG	2
P:E41	Techno Drums 7	136	1	Minimal Techno	1
P:E42	Techno Drums 8	136	1	Minimal Techno	2
P:E43	Techno Drums 9	135	2	Detroit Techno	1
P:E44	Techno Drums 10	135	2	Detroit Techno	2
P:E45	Techno Drums 11	167	2	Hardcore	1
P:E46	Techno Drums 12	167	2	Hardcore	2
P:E47	Techno Drums 13	130	2	Rave	1
P:E48	Techno Drums 14	130	1	Rave	2
P:E51	Techno Drums 15	110	2	Rock	1
P:E52	Techno Drums 16	110	2	Rock	2
P:E53	Techno Drums 17	130	2	Industrial	1
P:E54	Techno Drums 18	130	2	Industrial	2
P:E55	Techno Drums 19	125	2	Ambient Techno	1
P:E56	Techno Drums 20	125	2	Ambient Techno	2
P:E57	D-Bass Drums 1	170	2	Drum'n' Bass 1	1
P:E58	D-Bass Drums 2	170	2	Drum'n' Bass 1	2
P:E61	D-Bass Drums 3	170	1	Drum'n' Bass 2	1
P:E62	D-Bass Drums 4	170	2	Drum'n' Bass 2	2
P:E63	D-Bass Drums 5	170	2	Drum'n' Bass 3	1
P:E64	D-Bass Drums 6	170	2	Drum'n' Bass 3	2
P:E65	D-Bass Drums 7	170	2	Jungle	1
P:E66	D-Bass Drums 8	170	2	Jungle	2
P:E67	HipHop Drums 1	90	2	HipHop East	1
P:E68	HipHop Drums 2	90	2	HipHop East	2
P:E71	HipHop Drums 3	95	1	HipHop West	1
P:E72	HipHop Drums 4	95	2	HipHop West	2
P:E73	HipHop Drums 5	80	2	HipHop Abstruct 1	1
P:E74	HipHop Drums 6	80	1	HipHop Abstruct 1	2
P:E75	HipHop Drums 7	70	1	HipHop Abstruct 2	1
P:E76	HipHop Drums 8	70	2	HipHop Abstruct 2	2
P:E77	HipHop Drums 9	95	1	HipHop Early	1
P:E78	HipHop Drums 10	95	2	HipHop Early	2
P:E81	HipHop Drums 11	100	1	HipHop Jazz&Soul	1
P:E82	HipHop Drums 12	100	2	HipHop Jazz&Soul	2
P:E83	House Drums 1	120	1	House	1
P:E84	House Drums 2	120	2	House	2
P:E85	House Drums 3	120	2	Garage House	1
P:E86	House Drums 4	120	2	Garage House	2
P:E87	House Drums 5	130	2	Hard House	1
P:E88	House Drums 6	130	2	Hard House	2
P:F11	House Drums 7	130	1	Happy Handbag	1
P:F12	House Drums 8	130	1	Happy Handbag	2
P:F13	Jazz Drums 1	125	2	Jazz Funk 1	1
P:F14	Jazz Drums 2	125	2	Jazz Funk 1	2
P:F15	Jazz Drums 3	125	2	Jazz Funk 2	1
P:F16	Jazz Drums 4	125	1	Jazz Funk 2	2
P:F17	Reggae Drums 1	190	4	Reggae 1	1
P:F18	Reggae Drums 2	190	4	Reggae 1	2
P:F21	Reggae Drums 3	155	2	Reggae 2	1
P:F22	Reggae Drums 4	155	2	Reggae 2	2
P:F23	Latin Drums 1	110	1	Salsa	1
P:F24	Latin Drums 2	110	1	Salsa	2
P:F25	Latin Drums 3	125	1	Samba	1
P:F26	Latin Drums 4	125	2	Samba	2

Patrón de bajo RPS (Part1 utilizada)

	Nombre	BPM	Compases	Grupo RPS	Pad del teclado
P:F27	Techno Bass 1	135	1	Trance 1	3
P:F28	Techno Bass 2	135	1	Trance 1	4
P:F31	Techno Bass 3	140	2	Trance 2	3
P:F32	Techno Bass 4	140	1	Trance 2	4
P:F33	Techno Bass 5	150	1	NU-NRG	3
P:F34	Techno Bass 6	150	1	NU-NRG	4
P:F35	Techno Bass 7	136	1	Minimal Techno	3
P:F36	Techno Bass 8	136	1	Minimal Techno	4
P:F37	Techno Bass 9	135	1	Detroit Techno	3
P:F38	Techno Bass 10	135	1	Detroit Techno	4
P:F41	Techno Bass 11	167	1	Hardcore	3
P:F42	Techno Bass 12	167	2	Hardcore	4
P:F43	Techno Bass 13	130	1	Rave	3
P:F44	Techno Bass 14	130	2	Rave	4
P:F34	Techno Bass 15	110	1	Rock	3
P:F35	Techno Bass 16	110	2	Rock	4
P:F47	Techno Bass 17	130	2	Industrial	3
P:F48	Techno Bass 18	130	2	Industrial	4
P:F51	Techno Bass 19	125	2	Ambient Techno	3
P:F52	Techno Bass 20	125	1	Ambient Techno	4
P:F53	D-Bass Bass 1	170	2	Drum'n' Bass 1	3
P:F54	D-Bass Bass 2	170	4	Drum'n' Bass 1	4
P:F55	D-Bass Bass 3	170	2	Drum'n' Bass 2	3
P:F56	D-Bass Bass 4	170	2	Drum'n' Bass 2	4
P:F57	D-Bass Bass 5	170	4	Drum'n' Bass 3	3
P:F58	D-Bass Bass 6	170	4	Drum'n' Bass 3	4
P:F61	D-Bass Bass 7	170	2	Jungle	3
P:F62	D-Bass Bass 8	170	2	Jungle	4
P:F63	HipHop Bass 1	90	1	HipHop East	3
P:F64	HipHop Bass 2	90	2	HipHop East	4
P:F65	HipHop Bass 3	95	2	HipHop West	3
P:F66	HipHop Bass 4	95	2	HipHop West	4
P:F67	HipHop Bass 5	80	2	HipHop Abstruct 1	3
P:F68	HipHop Bass 6	80	2	HipHop Abstruct 1	4
P:F71	HipHop Bass 7	70	1	HipHop Abstruct 2	3
P:F72	HipHop Bass 8	70	2	HipHop Abstruct 2	4
P:F73	HipHop Bass 9	95	2	HipHop Early	3
P:F74	HipHop Bass 10	95	2	HipHop Early	4
P:F75	HipHop Bass 11	100	2	HipHop Jazz&Soul	3
P:F76	HipHop Bass 12	100	2	HipHop Jazz&Soul	4
P:F77	House Bass 1	120	1	House	3
P:F78	House Bass 2	120	1	House	4
P:F81	House Bass 3	120	2	Garage House	3
P:F82	House Bass 4	120	2	Garage House	4
P:F83	House Bass 5	130	1	Hard House	3
P:F84	House Bass 6	130	1	Hard House	4
P:F85	House Bass 7	130	2	Happy Handbag	3
P:F86	House Bass 8	130	2	Happy Handbag	4
P:F87	Jazz Bass 1	125	2	Jazz Funk 1	3
P:F88	Jazz Bass 2	125	2	Jazz Funk 1	4
P:G11	Jazz Bass 3	125	2	Jazz Funk 2	3
P:G12	Jazz Bass 4	125	2	Jazz Funk 2	4
P:G13	Reggae Bass 1	190	4	Reggae 1	3
P:G14	Reggae Bass 2	190	2	Reggae 1	4
P:G15	Reggae Bass 3	155	2	Reggae 2	3
P:G16	Reggae Bass 4	155	2	Reggae 2	4
P:G17	Latin Bass 1	110	2	Salsa	3
P:G18	Latin Bass 2	110	1	Salsa	4
P:G21	Latin Bass 3	125	2	Samba	3
P:G22	Latin Bass 4	125	1	Samba	4

Relleno de percusión RPS (Part1 utilizada)

	Nombre	BPM	Compases	Grupo RPS	Pad del teclado
P:G23	BD Fill 1	150	1	NU-NRG	8
P:G24	BD Fill 2	136	1	Minimal Techno	8
P:G25	BD Fill 3	167	1	Hardcore	7
P:G26	BD Fill 4	130	2	Industrial	6
P:G27	BD Fill 5	125	1	Ambient Techno	6
P:G28	BD Fill 6	170	1	Drum'n' Bass 2	6
P:G31	BD Fill 7	170	1	Drum'n' Bass 3	7
P:G32	BD Fill 8	170	2	Jungle	8
P:G33	BD Loop 1	120	2	Garage House	8
P:G34	BD Loop 2	130	2	Hard House	7
P:G35	CHH Fill 1	140	1	Trance 2	7
P:G36	CHH Fill 2	100	1	HipHop Jazz&Soul	7
P:G37	CHH Fill 3	190	1	Reggae 1	8
P:G38	CHH Fill 4	155	1	Reggae 2	8
P:G41	LowCHH Loop 1	135	2	Detroit Techno	8
P:G42	LowCHH Loop 2	80	1	HipHop Abstruct 1	8
P:G43	LowCHH Loop 3	130	1	Hard House	6
P:G44	RideCym Fill	70	1	HipHop Abstruct 2	5
P:G45	RideCym Loop 1	136	1	Minimal Techno	7
P:G46	RideCym Loop 2	170	1	Jungle	7
P:G47	RideCym Loop 3	100	1	HipHop Jazz&Soul	8
P:G48	RideCym Loop 4	130	1	Happy Handbag	8
P:G51	RideCym Loop 5	125	2	Jazz Funk 1	7
P:G52	RideCym Loop 6	125	1	Jazz Funk 2	5
P:G53	Clap Fill 1	150	1	NU-NRG	7
P:G54	Clap Fill 2	167	1	Hardcore	6
P:G55	Clap Fill 3	80	1	HipHop Abstruct 1	6
P:G56	Clap Fill 4	95	2	HipHop Early	5
P:G57	Clap Fill 5	100	1	HipHop Jazz&Soul	6
P:G58	Clap Fill 6	120	1	House	6
P:G61	Clap Fill 7	120	1	Garage House	7
P:G62	Clap Fill 8	130	1	Hard House	8
P:G63	Crash Loop 1	135	2	Trance 1	8
P:G64	Crash Loop 2	167	1	Hardcore	5
P:G65	Snare Fill 1	135	1	Trance 1	5
P:G66	Snare Fill 2	135	1	Trance 1	7
P:G67	Snare Fill 3	140	1	Trance 2	5
P:G68	Snare Fill 4	140	1	Trance 2	8
P:G71	Snare Fill 5	150	1	NU-NRG	5
P:G72	Snare Fill 6	150	1	NU-NRG	6
P:G73	Snare Fill 7	136	1	Minimal Techno	5
P:G74	Snare Fill 8	135	1	Detroit Techno	5
P:G75	Snare Fill 9	135	1	Detroit Techno	7
P:G76	Snare Fill 10	167	1	Hardcore	8
P:G77	Snare Fill 11	130	1	Rave	5
P:G78	Snare Fill 12	130	1	Rave	7
P:G81	Snare Fill 13	130	1	Rave	8
P:G82	Snare Fill 14	110	1	Rock	5
P:G83	Snare Fill 15	110	1	Rock	7
P:G84	Snare Fill 16	110	1	Rock	8
P:G85	Snare Fill 17	125	1	Ambient Techno	5
P:G86	Snare Fill 18	170	1	Drum'n' Bass 1	5
P:G87	Snare Fill 19	170	1	Drum'n' Bass 1	6
P:G88	Snare Fill 20	170	1	Drum'n' Bass 1	7
P:H11	Snare Fill 21	170	1	Drum'n' Bass 2	5
P:H12	Snare Fill 22	170	1	Drum'n' Bass 2	7
P:H13	Snare Fill 23	170	1	Drum'n' Bass 2	8
P:H14	Snare Fill 24	170	1	Drum'n' Bass 3	5
P:H15	Snare Fill 25	170	2	Drum'n' Bass 3	6
P:H16	Snare Fill 26	170	1	Drum'n' Bass 3	8
P:H17	Snare Fill 27	170	1	Jungle	5
P:H18	Snare Fill 28	170	1	Jungle	6

	Nombre	BPM	Compases	Grupo RPS	Pad del teclado
P:H21	Snare Fill 29	80	1	HipHop Abstruct 1	5
P:H22	Snare Fill 30	120	1	House	5
P:H23	Snare Fill 31	120	1	House	7
P:H24	Snare Fill 32	120	1	House	8
P:H25	Snare Fill 33	120	1	Garage House	5
P:H26	Snare Fill 34	130	4	Hard House	5
P:H27	Snare Fill 35	130	2	Happy Handbag	5
P:H28	Snare Fill 36	130	1	Happy Handbag	6
P:H31	Snare Fill 37	130	1	Happy Handbag	7
P:H32	Snare Fill 38	125	1	Jazz Funk 1	5
P:H33	Snare Fill 39	125	1	Jazz Funk 1	6
P:H34	Snare Fill 40	125	1	Jazz Funk 1	8
P:H35	Snare Fill 41	125	1	Jazz Funk 2	6
P:H36	Snare Fill 42	125	1	Jazz Funk 2	7
P:H37	Snare Fill 43	125	1	Jazz Funk 2	8
P:H38	Snare Fill 44	190	1	Reggae 1	6
P:H41	Snare Fill 45	155	1	Reggae 2	6
P:H42	Snare Fill 46	155	1	Reggae 2	7
P:H43	Snare Fill 47	125	1	Samba	7
P:H44	Snare Fill 48	125	1	Samba	8
P:H34	Tambourine 1	170	1	Drum'n' Bass 1	8
P:H35	Tambourine 2	90	1	HipHop East	5
P:H47	Tambourine 3	95	1	HipHop West	6
P:H48	Tom Fill 1	130	1	Rave	6
P:H51	Tom Fill 2	110	1	Rock	6
P:H52	Tom Fill 3	130	1	Industrial	8
P:H53	Tom Fill 4	95	1	HipHop West	8
P:H54	Tom Fill 5	95	1	HipHop Early	6
P:H55	Tom Fill 6	95	1	HipHop Early	7
P:H56	Tom Fill 7	190	2	Reggae 1	5
P:H57	Tom Fill 8	190	1	Reggae 1	7
P:H58	Tom Fill 9	155	1	Reggae 2	5
P:H61	Agogo Loop 1	110	1	Salsa	8
P:H62	Agogo Loop 2	125	2	Samba	14
P:H63	Bell Fill	135	1	Trance 1	6
P:H64	Bongo	125	2	Samba	13
P:H65	Cowbell Loop 1	136	1	Minimal Techno	6
P:H66	Cowbell Loop 2	110	1	Salsa	7
P:H67	Gunshot	95	1	HipHop West	7
P:H68	Industry Fill 1	130	1	Industrial	5
P:H71	Industry Fill 2	130	1	Industrial	7
P:H72	Perc Fill 1	140	1	Trance 2	6
P:H73	Perc Fill 2	125	1	Ambient Techno	7
P:H74	Perc Fill 3	70	1	HipHop Abstruct 2	6
P:H75	Perc Fill 4	70	1	HipHop Abstruct 2	8
P:H76	Perc Fill 5	100	1	HipHop Jazz&Soul	5
P:H77	Perc Fill 6	120	1	Garage House	6
P:H78	Perc Loop 1	135	1	Detroit Techno	6
P:H81	Perc Loop 2	125	1	Ambient Techno	8
P:H82	Perc Loop 3	70	1	HipHop Abstruct 2	7
P:H83	Scratch 1	90	1	HipHop East	6
P:H84	Scratch 2	90	1	HipHop East	7
P:H85	Scratch 3	90	1	HipHop East	8
P:H86	Scratch 4	95	1	HipHop West	5
P:H87	Scratch 5	80	1	HipHop Abstruct 1	7
P:H88	Scratch 6	95	1	HipHop Early	8
P:I11	Surdo Loop 1	125	2	Samba	5
P:I12	Surdo Loop 2	125	1	Samba	6
P:I13	Timbales Fill 1	110	1	Salsa	5
P:I14	Timbales Fill 2	110	1	Salsa	6
P:I15	Whistle Loop	167	1	Hardcore	15

Acompañamiento RPS (Part1 utilizada)

	Nombre	BPM	Compases	Grupo RPS	Pad del teclado
P:I16	Brass 1	125	2	Jazz Funk 1	14
P:I17	Brass 2	125	1	Jazz Funk 2	13
P:I18	Brass 3	155	1	Reggae 2	15
P:I21	Brass 4	110	2	Salsa	12
P:I22	Brass 5	110	2	Salsa	13
P:I23	E.Piano Lead 1	80	1	HipHop Abstruct 1	11
P:I24	E.Piano Lead 2	95	1	HipHop Early	12
P:I25	E.Piano Chord 1	170	2	Jungle	9
P:I26	E.Piano Chord 2	90	1	HipHop East	10
P:I27	E.Piano Chord 3	80	1	HipHop Abstruct 1	12
P:I28	E.Piano Chord 4	70	2	HipHop Abstruct 2	9
P:I31	E.Piano Chord 5	100	2	HipHop Jazz&Soul	11
P:I32	E.Piano Chord 6	120	2	Garage House	12
P:I33	E.Piano Chord 7	120	2	Garage House	13
P:I34	E.Piano Chord 8	125	2	Jazz Funk 2	11
P:I35	SFX 1	140	2	Trance 2	14
P:I36	SFX 2	136	1	Minimal Techno	13
P:I37	SFX 3	136	1	Minimal Techno	14
P:I38	SFX 4	135	1	Detroit Techno	13
P:I41	SFX 5	135	1	Detroit Techno	14
P:I42	SFX 6	167	2	Hardcore	14
P:I43	SFX 7	130	2	Rave	14
P:I44	SFX 8	110	1	Rock	14
P:I45	SFX 9	130	1	Industrial	12
P:I46	SFX 10	130	2	Industrial	13
P:I47	SFX 11	130	2	Industrial	14
P:I48	SFX 12	125	4	Ambient Techno	13
P:I51	SFX 13	125	1	Ambient Techno	14
P:I52	SFX 14	170	2	Drum'n' Bass 1	12
P:I53	SFX 15	170	2	Drum'n' Bass 1	13
P:I54	SFX 16	170	2	Drum'n' Bass 1	14
P:I55	SFX 17	170	1	Drum'n' Bass 2	14
P:I56	SFX 18	170	4	Drum'n' Bass 3	13
P:I57	SFX 19	170	4	Drum'n' Bass 3	14
P:I58	SFX 20	80	1	HipHop Abstruct 1	14
P:I61	SFX 21	70	2	HipHop Abstruct 2	12
P:I62	SFX 22	70	2	HipHop Abstruct 2	13
P:I63	SFX 23	70	2	HipHop Abstruct 2	14
P:I64	SFX 24	130	2	Hard House	14
P:I65	Guitar Chord 1	90	1	HipHop East	12
P:I66	Guitar Chord 2	95	2	HipHop West	9
P:I67	Guitar Chord 3	95	1	HipHop Early	9
P:I68	Guitar Chord 4	190	4	Reggae 1	13
P:I71	Guitar Chord 5	155	2	Reggae 2	12
P:I72	Guitar Lead	90	2	HipHop East	13
P:I73	Guitar Riff 1	150	2	NU-NRG	11
P:I74	Guitar Riff 2	130	2	Rave	10
P:I75	Guitar Riff 3	110	2	Rock	9
P:I76	Guitar Riff 4	110	1	Rock	10
P:I77	Guitar Riff 5	100	1	HipHop Jazz&Soul	14
P:I78	Guitar Riff 6	125	2	Jazz Funk 1	10
P:I81	Guitar Riff 7	125	2	Jazz Funk 1	11
P:I82	Guitar Riff 8	125	2	Jazz Funk 1	12
P:I83	Guitar Riff 9	155	2	Reggae 2	13
P:I84	Guitar Riff 10	155	2	Reggae 2	14
P:I85	G Laughter	95	1	HipHop West	14
P:I86	Marimba	110	1	Salsa	14
P:I87	Organ Chord 1	90	2	HipHop East	9
P:I88	Organ Chord 2	90	2	HipHop East	11
P:J11	Organ Chord 3	120	2	Garage House	14
P:J12	Organ chord 4	130	2	Hard House	9
P:J13	Organ Chord 5	125	2	Jazz Funk 1	9

	Nombre	BPM	Compases	Grupo RPS	Pad del teclado
P:J14	Organ Chord 6	125	2	Jazz Funk 2	10
P:J15	Organ Chord 7	190	4	Reggae 1	11
P:J16	Organ Chord 8	190	4	Reggae 1	12
P:J17	Organ Chord 9	155	2	Reggae 2	10
P:J18	Organ Chord 10	155	2	Reggae 2	11
P:J21	Organ Lead 1	170	2	Jungle	14
P:J22	Organ Lead 2	95	2	HipHop West	11
P:J23	Organ Lead 3	120	1	House	14
P:J24	Piano Chord 1	170	2	Drum'n' Bass 2	9
P:J25	Piano Chord 2	170	2	Jungle	10
P:J26	Piano Chord 3	95	2	HipHop Early	11
P:J27	Piano Chord 4	100	2	HipHop Jazz&Soul	12
P:J28	Piano Chord 5	120	2	House	10
P:J31	Piano Chord 6	120	4	House	11
P:J32	Piano Chord 7	120	2	Garage House	11
P:J33	Piano Chord 8	130	2	Hard House	10
P:J34	Piano Chord 9	130	2	Happy Handbag	9
P:J35	Piano Chord 10	125	2	Jazz Funk 2	9
P:J36	Piano Chord 11	190	2	Reggae 1	9
P:J37	Piano Chord 12	190	4	Reggae 1	10
P:J38	Piano Chord 13	155	2	Reggae 2	9
P:J41	Piano Chord 14	110	4	Salsa	9
P:J42	Piano Chord 15	110	2	Salsa	10
P:J43	Piano Chord 16	110	2	Salsa	11
P:J44	Phono Noise	90	1	HipHop East	16
P:J45	Piano Seq	167	1	Hardcore	9
P:J46	Synth Lead 1	170	4	Drum'n' Bass 1	11
P:J47	Synth Lead 2	170	4	Jungle	13
P:J48	Synth Lead 3	95	2	HipHop West	12
P:J51	Synth Lead 4	70	2	HipHop Abstruct 2	11
P:J52	Synth Lead 5	95	2	HipHop Early	13
P:J53	Synth Lead 6	95	1	HipHop Early	14
P:J54	Synth Lead 7	100	2	HipHop Jazz&Soul	13
P:J55	Synth Lead 8	125	2	Samba	11
P:J56	Str.Obligato 1	95	4	HipHop West	10
P:J57	Str.Obligato 2	80	2	HipHop Abstruct 1	10
P:J58	Str.Obligato 3	130	4	Hard House	13
P:J61	Synth Pad 1	135	4	Trance 1	9
P:J62	Synth Pad 2	140	4	Trance 2	9
P:J63	Synth Pad 3	150	4	NU-NRG	9
P:J64	Synth Pad 4	135	4	Detroit Techno	9
P:J65	Synth Pad 5	130	2	Rave	9
P:J66	Synth Pad 6	125	4	Ambient Techno	9
P:J67	Synth Pad 7	170	4	Drum'n' Bass 1	9
P:J68	Synth Pad 8	170	2	Drum'n' Bass 1	10
P:J71	Synth Pad 9	170	2	Drum'n' Bass 3	9
P:J72	Synth Pad 10	70	2	HipHop Abstruct 2	10
P:J73	Synth Pad 11	100	2	HipHop Jazz&Soul	9
P:J74	Synth Pad 12	100	4	HipHop Jazz&Soul	10
P:J75	Synth Pad 13	120	2	Garage House	9
P:J76	Synth Pad 14	120	2	Garage House	10
P:J77	Synth Pad 15	125	4	Jazz Funk 2	12
P:J78	Synth Pad 16	125	2	Samba	9
P:J81	Synth Pad 17	125	2	Samba	10
P:J82	Synth Riff 1	135	2	Trance 1	10
P:J83	Synth Riff 2	135	2	Trance 1	12
P:J84	Synth Riff 3	135	2	Trance 1	14
P:J85	Synth Riff 4	140	2	Trance 2	10
P:J86	Synth Riff 5	140	2	Trance 2	11
P:J87	Synth Riff 6	140	2	Trance 2	12
P:J88	Synth Riff 7	150	2	NU-NRG	10
P:K11	Synth Riff 8	150	2	NU-NRG	12

	Nombre	BPM	Compases	Grupo RPS	Pad del teclado
P:K12	Synth Riff 9	150	2	NU-NRG	13
P:K13	Synth Riff 10	136	1	Minimal Techno	9
P:K14	Synth Riff 11	167	2	Hardcore	10
P:K15	Synth Riff 12	167	2	Hardcore	11
P:K16	Synth Riff 13	167	2	Hardcore	12
P:K17	Synth Riff 14	167	2	Hardcore	13
P:K18	Synth Riff 15	130	2	Rave	11
P:K21	Synth Riff 16	130	1	Rave	12
P:K22	Synth Riff 17	130	1	Rave	13
P:K23	Synth Riff 18	110	1	Rock	13
P:K24	Synth Riff 19	125	2	Ambient Techno	10
P:K25	Synth Riff 20	170	2	Drum'n' Bass 2	11
P:K26	Synth Riff 21	170	2	Drum'n' Bass 2	12
P:K27	Synth Riff 22	170	2	Drum'n' Bass 3	10
P:K28	Synth Riff 23	95	1	HipHop West	13
P:K31	Synth Riff 24	80	2	HipHop Abstruct 1	9
P:K32	Synth Riff 25	95	1	HipHop Early	10
P:K33	Synth Riff 26	120	1	House	9
P:K34	Synth Riff 27	130	2	Hard House	11
P:K35	Synth Riff 28	136	2	Hard House	12
P:K36	Synth Riff 29	130	2	Happy Handbag	10
P:K37	Synth Riff 30	130	2	Happy Handbag	11
P:K38	Synth Riff 31	130	2	Happy Handbag	12
P:K41	Synth Riff 32	130	2	Happy Handbag	13
P:K42	Synth Riff 33	130	2	Happy Handbag	14
P:K43	Synth Seq 1	135	1	Trance 1	13
P:K44	Synth Seq 2	140	2	Trance 2	13
P:K45	Synth Seq 3	136	1	Minimal Techno	10
P:K46	Synth Seq 4	150	2	NU-NRG	14
P:K47	Synth Seq 5	136	1	Minimal Techno	11
P:K48	Synth Seq 6	136	1	Minimal Techno	12
P:K51	Synth Seq 7	135	2	Detroit Techno	10
P:K52	Synth Seq 8	135	1	Detroit Techno	11
P:K53	Synth Seq 9	135	1	Detroit Techno	12
P:K54	Synth Seq 10	110	1	Rock	11
P:K55	Synth Seq 11	130	2	Industrial	9
P:K56	Synth Seq 12	130	2	Industrial	10
P:K57	Synth Seq 13	130	1	Industrial	11
P:K58	Synth Seq 14	125	1	Ambient Techno	11
P:K61	Synth Seq 15	125	1	Ambient Techno	12
P:K62	Synth Seq 16	170	1	Drum'n' Bass 2	13
P:K63	Synth Seq 17	170	1	Jungle	11
P:K64	Synth Seq 18	170	4	Jungle	12
P:K65	Synth Seq 19	120	2	House	13
P:K66	Synth Seq 20	125	1	Jazz Funk 1	13
P:K67	Synth Seq 21	125	2	Samba	12
P:K68	Vibe Lead	90	2	HipHop East	14
P:K71	Vox 1	135	2	Trance 1	11
P:K72	Vox 2	110	2	Rock	12
P:K73	Vox 3	170	2	Drum'n' Bass 2	10
P:K74	Vox 4	170	2	Drum'n' Bass 3	11
P:K75	Vox 5	170	4	Drum'n' Bass 3	12
P:K76	Vox 6	80	2	HipHop Abstruct 1	13
P:K77	Vox 7	120	2	House	12
P:K78	Voice Riff	125	1	Jazz Funk 2	14

RPS Hit (Part1 utilizada)

	Nombre	BPM	Compases	Grupo RPS	Pad del teclado
P:K81	Bird	125	1	Ambient Techno	16
P:K82	Brass Fall 1	170	1	Jungle	15
P:K83	Brass Fall 2	110	1	Salsa	15
P:K84	Brass Hit	95	2	Reggae 1	14
P:K85	Blip Hit 1	135	1	Trance 1	16
P:K86	Blip Hit 2	190	1	Reggae 1	15
P:K87	Crash Cymbal	150	1	NU-NRG	16
P:K88	SFX Hit 1	140	1	Trance 2	16
P:L11	SFX Hit 2	136	1	Minimal Techno	15
P:L12	SFX Hit 3	136	1	Minimal Techno	16
P:L13	SFX Hit 4	135	1	Detroit Techno	15
P:L14	SFX Hit 5	135	1	Detroit Techno	16
P:L15	SFX Hit 7	170	1	Drum'n' Bass 1	15
P:L16	SFX Hit 8	70	1	HipHop Abstruct 2	16
P:L17	SFX Hit 9	130	1	Hard House	15
P:L18	SFX Hit 10	155	1	Reggae 2	16
P:L21	HipHop Hit 1	90	2	HipHop East	15
P:L22	HipHop Hit 2	95	1	HipHop West	15
P:L23	HipHop Hit 3	95	1	HipHop Early	15
P:L24	Happy Hit	150	2	NU-NRG	15
P:L25	Industry Hit 1	135	1	Trance 1	15
P:L26	Industry Hit 2	110	1	Rock	15
P:L27	Industry Hit 3	130	1	Industrial	16
P:L28	Industry Hit 4	170	1	Drum'n' Bass 1	16
P:L31	Industry Hit 5	170	1	Drum'n' Bass 2	16
P:L32	Industry Hit 6	170	1	Drum'n' Bass 3	15
P:L33	Industry Hit 7	170	1	Drum'n' Bass 3	16
P:L34	Industry Hit 8	130	1	Hard House	16
P:L35	Orchestra Hit 1	167	1	Hardcore	16
P:L36	Orchestra Hit 2	130	1	Rave	15
P:L37	Orchestra Hit 3	170	2	Drum'n' Bass 2	15
P:L38	Orchestra Hit 4	120	1	Garage House	16
P:L41	Orchestra Hit 5	95	1	Happy Handbag	15
P:L42	Piano Delay	125	2	Ambient Techno	15
P:L43	Voice Hit 1	130	1	Rave	16
P:L44	Voice Hit 2	110	1	Rock	16
P:L45	Voice Hit 3	95	1	HipHop West	16
P:L46	Voice Hit 4	95	1	HipHop Early	16
P:L47	Voice Hit 5	100	1	HipHop Jazz&Soul	15
P:L48	Voice Hit 6	120	1	House	15
P:L51	Voice Hit 7	130	1	Happy Handbag	16
P:L52	Voice Hit 8	125	1	Jazz Funk 1	15
P:L53	Whistle Hit 1	170	1	Jungle	16
P:L54	Whistle Hit 2	125	1	Samba	15

Grupo RPS del JX-305 (Part1 utilizada)

	Nombre	BPM	Compases
P:L55	E.PianoChord 9	65	2
P:L56	E.PianoChord 10	95	4
P:L57	Piano Chord 17	110	4
P:L58	Piano Chord 18	110	4
P:L61	E.PianoChord 11	95	4
P:L62	Piano Chord 19	120	2
P:L63	Organ Chord 11	125	4
P:L64	Organ Chord 12	90	4
P:L65	Clavi Riff 1	90	2
P:L66	Clavi Riff 2	90	2
P:L67	Str.Obligato 4	90	2
P:L68	Guitar Riff 11	80	1
P:L71	Guitar Lead 2	75	2
P:L72	Guitar Chord 6	70	4
P:L73	Guitar Riff 12	90	2
P:L74	Harp Arp.	90	1
P:L75	Sitar Lead	60	2
P:L76	Brass 6	110	2
P:L77	Brass 7	70	1
P:L78	Brass 8	110	2
P:L81	Brass 9	125	4
P:L82	Brass 10	95	1
P:L83	Brass 11	95	2
P:L84	Brass 12	90	2
P:L85	Synth Lead 9	90	1
P:L86	Synth Seq 22	90	1
P:L87	Synth Riff 34	95	1
P:L88	Synth Seq 23	100	2

Lista de grupos RPS

** U:47–U:84 tienen el mismo contenido que U:11–U:46.*

** El número a la derecha de cada grupo RPS es el tempo recomendado al utilizar el grupo.*

U:11 Trance1 (BPM=135)

1	Techno Drums 1	P:E33
2	Techno Drums 2	P:E34
3	Techno Bass 1	P:F27
4	Techno Bass 2	P:F28
5	Snare Fill 1	P:G65
6	Bell Fill	P:H63
7	Snare Fill 2	P:G66
8	Crash Loop 1	P:G63
9	Synth Pad 1	P:J61
10	Synth Riff 1	P:J82
11	Vox 1	P:K71
12	Synth Riff 2	P:J83
13	Synth Seq 1	P:K43
14	Synth Riff 3	P:J84
15	Industry Hit 1	P:L25
16	Blip Hit 1	P:K85

U:12 Trance2 (BPM=140)

1	Techno Drums 3	P:E35
2	Techno Drums 4	P:E36
3	Techno Bass 3	P:F31
4	Techno Bass 4	P:F32
5	Snare Fill 3	P:G67
6	Perc Fill 1	P:H72
7	CHH Fill 1	P:G35
8	Snare Fill 4	P:G68
9	Synth Pad 2	P:J62
10	Synth Riff 4	P:J85
11	Synth Riff 5	P:J86
12	Synth Riff 6	P:J87
13	Synth Seq 2	P:K44
14	SFX 1	P:I35
15	Industry Hit 1	P:L25
16	SFX Hit 1	P:K88

U:13 NU-NRG (BPM=150)

1	Techno Drums 5	P:E37
2	Techno Drums 6	P:E38
3	Techno Bass 5	P:F33
4	Techno Bass 6	P:F34
5	Snare Fill 5	P:G71
6	Snare Fill 6	P:G72
7	Clap Fill 1	P:G53
8	BD Fill 1	P:G23
9	Synth Pad 3	P:J63
10	Synth Riff 7	P:J88
11	Guitar Riff 1	P:I73
12	Synth Riff 8	P:K11
13	Synth Riff 9	P:K12
14	Synth Seq 4	P:K46
15	Happy Hit	P:L24
16	Crash Cymbal	P:K87

U:14 Minimal Techno (BPM=136)

1	Techno Drums 7	P:E41
2	Techno Drums 8	P:E42
3	Techno Bass 7	P:F35
4	Techno Bass 8	P:F36
5	Snare Fill 7	P:G73
6	Cowbell Loop 1	P:H65
7	RideCym Loop 1	P:G45
8	BD Fill 2	P:G24
9	Synth Riff 10	P:K13
10	Synth Seq 3	P:K45
11	Synth Seq 5	P:K47
12	Synth Seq 6	P:K48
13	SFX 2	P:I36
14	SFX 3	P:I37
15	SFX Hit 2	P:L11
16	SFX Hit 3	P:L12

U:15 Detroit Techno (BPM=135)

1	Techno Drums 9	P:E43
2	Techno Drums 10	P:E44
3	Techno Bass 9	P:F37
4	Techno Bass 10	P:F38
5	Snare Fill 8	P:G74
6	Perc Loop 1	P:H78
7	Snare Fill 9	P:G75
8	LowCHH Loop 1	P:G41
9	Synth Pad 4	P:J64
10	Synth Seq 7	P:K51
11	Synth Seq 8	P:K52
12	Synth Seq 9	P:K53
13	SFX 4	P:I38
14	SFX 5	P:I41
15	SFX Hit 4	P:L13
16	SFX Hit 5	P:L14

U:16 Hardcore (BPM=167)

1	Techno Drums 11	P:E45
2	Techno Drums 12	P:E46
3	Techno Bass 11	P:F41
4	Techno Bass 12	P:F42
5	Crash Loop 2	P:G64
6	Clap Fill 2	P:G54
7	BD Fill 3	P:G25
8	Snare Fill 10	P:G76
9	Piano Seq	P:J45
10	Synth Riff 11	P:K14
11	Synth Riff 12	P:K15
12	Synth Riff 13	P:K16
13	Synth Riff 14	P:K17
14	SFX 6	P:I42
15	Whistle Loop	P:I15
16	Orchestra Hit 1	P:L35

U:17 Rave (BPM=130)

1	Techno Drums 13	P:E47
2	Techno Drums 14	P:E48
3	Techno Bass 13	P:F43
4	Techno Bass 14	P:F44
5	Snare Fill 11	P:G77
6	Tom Fill 1	P:H48
7	Snare Fill 12	P:G78
8	Snare Fill 13	P:G81
9	Synth Pad 5	P:J65
10	Guitar Riff 2	P:I74
11	Synth Riff 15	P:K18
12	Synth Riff 16	P:K21
13	Synth Riff 17	P:K22
14	SFX 7	P:I43
15	Orchestra Hit 2	P:L36
16	Voice Hit 1	P:L43

U:18 Rock (BPM=110)

1	Techno Drums 15	P:E51
2	Techno Drums 16	P:E52
3	Techno Bass 15	P:F45
4	Techno Bass 16	P:F46
5	Snare Fill 14	P:G82
6	Tom Fill 2	P:H51
7	Snare Fill 15	P:G83
8	Snare Fill 16	P:G84
9	Guitar Riff 3	P:I75
10	Guitar Riff 4	P:I76
11	Synth Seq 10	P:K54
12	Vox 2	P:K72
13	Synth Riff 18	P:K23
14	SFX 8	P:I44
15	Industry Hit 2	P:L26
16	Voice Hit 2	P:L44

U:21 Industrial (BPM=130)

1	Techno Drums 17	P:E53
2	Techno Drums 18	P:E54
3	Techno Bass 17	P:F47
4	Techno Bass 18	P:F48
5	Industry Fill 1	P:H68
6	BD Fill 4	P:G26
7	Industry Fill 2	P:H71
8	Tom Fill 3	P:H52
9	Synth Seq 11	P:K55
10	Synth Seq 12	P:K56
11	Synth Seq 13	P:K57
12	SFX 9	P:I45
13	SFX 10	P:I46
14	SFX 11	P:I47
15	Industry Hit 1	P:L25
16	Industry Hit 3	P:L27

U:22 Ambient Techno (BPM=125)

1	Techno Drums 19	P:E55
2	Techno Drums 20	P:E56
3	Techno Bass 19	P:F51
4	Techno Bass 20	P:F52
5	Snare Fill 17	P:G85
6	BD Fill 5	P:G27
7	Perc Fill 2	P:H73
8	Perc Loop 2	P:H81
9	Synth Pad 6	P:J66
10	Synth Riff 19	P:K24
11	Synth Seq 14	P:K58
12	Synth Seq 15	P:K61
13	SFX 12	P:I48
14	SFX 13	P:I51
15	Piano Delay	P:L42
16	Bird	P:K81

U:23 Drum'n' Bass 1 (BPM=170)

1	D-Bass Drums 1	P:E57
2	D-Bass Drums 2	P:E58
3	D-Bass Bass 1	P:F53
4	D-Bass Bass 2	P:F54
5	Snare Fill 18	P:G86
6	Snare Fill 19	P:G87
7	Snare Fill 20	P:G88
8	Tambourine 1	P:H45
9	Synth Pad 7	P:J67
10	Synth Pad 8	P:J68
11	Synth Lead 1	P:J46
12	SFX 14	P:I52
13	SFX 15	P:I53
14	SFX 16	P:I54
15	SFX Hit 7	P:L15
16	Industry Hit 4	P:L28

U:24 Drum'n' Bass 2 (BPM=170)

1	D-Bass Drums 3	P:E61
2	D-Bass Drums 4	P:E62
3	D-Bass Bass 3	P:F55
4	D-Bass Bass 4	P:F56
5	Snare Fill 21	P:H11
6	BD Fill 6	P:G28
7	Snare Fill 22	P:H12
8	Snare Fill 23	P:H13
9	Piano Chord 1	P:J24
10	Vox 3	P:K73
11	Synth Riff 20	P:K25
12	Synth Riff 21	P:K26
13	Synth Seq 16	P:K62
14	SFX 17	P:I55
15	Orchestra Hit 3	P:L37
16	Industry Hit 5	P:L31

U:25 Drum'n' Bass 3 (BPM=170)

1	D-Bass Drums 5	P:E63
2	D-Bass Drums 6	P:E64
3	D-Bass Bass 5	P:F57
4	D-Bass Bass 6	P:F58
5	Snare Fill 24	P:H14
6	Snare Fill 25	P:H15
7	BD Fill 7	P:G31
8	Snare Fill 26	P:H16
9	Synth Pad 9	P:J71
10	Synth Riff 22	P:K27
11	Vox 4	P:K74
12	Vox 5	P:K75
13	SFX 18	P:I56
14	SFX 19	P:I57
15	Industry Hit 6	P:L32
16	Industry Hit 7	P:L33

U:26 Jungle (BPM=170)

1	D-Bass Drums 7	P:E65
2	D-Bass Drums 8	P:E66
3	D-Bass Bass 7	P:F61
4	D-Bass Bass 8	P:F62
5	Snare Fill 27	P:H17
6	Snare Fill 28	P:H18
7	RideCym Loop 2	P:G46
8	BD Fill 8	P:G32
9	E.Piano Chord 1	P:I25
10	Piano Chord 2	P:J25
11	Synth Seq 17	P:K63
12	Synth Seq 18	P:K64
13	Synth Lead 2	P:J47
14	Organ Lead 1	P:J21
15	Brass Fall 1	P:K82
16	Whistle Hit 1	P:L53

U:27 HipHop East (BPM=90)

1	HipHop Drums 1	P:E67
2	HipHop Drums 2	P:E68
3	HipHop Bass 1	P:F63
4	HipHop Bass 2	P:F64
5	Tambourine 2	P:H46
6	Scratch 1	P:H83
7	Scratch 2	P:H84
8	Scratch 3	P:H85
9	Organ Chord 1	P:I87
10	E.Piano Chord 2	P:I26
11	Organ Chord 2	P:I88
12	Guitar Chord 1	P:I65
13	Guitar Lead	P:I72
14	Vibe Lead	P:K68
15	HipHop Hit 1	P:L21
16	Phono Noise	P:J44

U:28 HipHop West (BPM=95)

1	HipHop Drums 3	P:E71
2	HipHop Drums 4	P:E72
3	HipHop Bass 3	P:F65
4	HipHop Bass 4	P:F66
5	Scratch 4	P:H86
6	Tambourine 3	P:H47
7	Gunshot	P:H67
8	Tom Fill 4	P:H53
9	Guitar Chord 2	P:I66
10	Str.Obligato 1	P:J56
11	Organ Lead 2	P:J22
12	Synth Lead 3	P:J48
13	Synth Riff 23	PK28
14	G Laughter	P:I85
15	HipHop Hit 2	P:L22
16	Voice Hit 3	P:L45

U:31 Abstruct1 (BPM=80)

1	HipHop Drums 5	P:E73
2	HipHop Drums 6	P:E74
3	HipHop Bass 5	P:F67
4	HipHop Bass 6	P:F68
5	Snare Fill 29	P:H21
6	Clap Fill 3	P:G55
7	Scratch 5	P:H87
8	LowCHH Loop 2	P:G42
9	Synth Riff 24	P:K31
10	Str.Obligato 2	P:J57
11	E.Piano Lead 1	P:I23
12	E.Piano Chord 3	P:I27
13	Vox 6	P:K76
14	SFX 20	P:I58
15	Phono Noise	P:J44
16	Piano Delay	P:L42

U:32 Abstruct2 (BPM=70)

1	HipHop Drums 7	P:E75
2	HipHop Drums 8	P:E76
3	HipHop Bass 7	P:F71
4	HipHop Bass 8	P:F72
5	RideCym Fill	P:G44
6	Perc Fill 3	P:H74
7	Perc Loop 3	P:H82
8	Perc Fill 4	P:H75
9	E.Piano Chord 4	P:I28
10	Synth Pad 10	P:J72
11	Synth Lead 4	P:J51
12	SFX 21	P:I61
13	SFX 22	P:I62
14	SFX 23	P:I63
15	Piano Delay	P:L42
16	SFX Hit 8	P:L16

U:33 HipHop Early (BPM=95)

1	HipHop Drums 9	P:E77
2	HipHop Drums 10	P:E78
3	HipHop Bass 9	P:F73
4	HipHop Bass 10	P:F74
5	Clap Fill 4	P:G56
6	Tom Fill 5	P:H54
7	Tom Fill 6	P:H55
8	Scratch 6	P:H88
9	Guitar Chord 3	P:I67
10	Synth Riff 25	P:K32
11	Piano Chord 3	P:J26
12	E.Piano Lead 2	P:I24
13	Synth Lead 5	P:J52
14	Synth Lead 6	P:J53
15	HipHop Hit 3	P:L23
16	Voice Hit 4	P:L46

U:34 Jazz&Soul (BPM=100)

1	HipHop Drums 11	P:E81
2	HipHop Drums 12	P:E82
3	HipHop Bass 11	P:F75
4	HipHop Bass 12	P:F76
5	Perc Fill 5	P:H74
6	Clap Fill 5	P:G57
7	CHH Fill 2	P:G36
8	RideCym Loop 3	P:G47
9	Synth Pad 11	P:J73
10	Synth Pad 12	P:J74
11	E.Piano Chord 5	P:I31
12	Piano Chord 4	P:J27
13	Synth Lead 7	P:J54
14	Guitar Riff 5	P:I77
15	Voice Hit 5	P:L47
15	Brass Fall 1	P:K82

U:35 House (BPM=120)

1	House Drums 1	P:E83
2	House Drums 2	P:E84
3	House Bass 1	P:F77
4	House Bass 2	P:F78
5	Snare Fill 30	P:H22
6	Clap Fill 6	P:G58
7	Snare Fill 31	P:H23
8	Snare Fill 32	P:H24
9	Synth Riff 26	P:K33
10	Piano Chord 5	P:J28
11	Piano Chord 6	P:J31
12	Vox 7	P:K77
13	Synth Seq 19	P:K65
14	Organ Lead 3	P:J23
15	Voice Hit 6	P:L48
16	Crash Cymbal	P:K87

U:36 Garage House (BPM=120)

1	House Drums 3	P:E85
2	House Drums 4	P:E86
3	House Bass 3	P:F81
4	House Bass 4	P:F82
5	Snare Fill 33	P:H25
6	Perc Fill 6	P:H77
7	Clap Fill 7	P:G61
8	BD Loop 1	P:G33
9	Synth Pad 13	P:J75
10	Synth Pad 14	P:J76
11	Piano Chord 7	P:J32
12	E.Piano Chord 6	P:I32
13	E.Piano Chord 7	P:I33
14	Organ Chord 3	P:J11
15	Crash Cymbal	P:K87
16	Orchestra Hit 4	P:L38

U:37 Hard House (BPM=130)

1	House Drums 5	P:E87
2	House Drums 6	P:E88
3	House Bass 5	P:F83
4	House Bass 6	P:F84
5	Snare Fill 34	P:H26
6	LowCHH Loop 3	P:G43
7	BD Loop 2	P:G34
8	Clap Fill 8	P:G62
9	Organ chord 4	P:J12
10	Piano Chord 8	P:J33
11	Synth Riff 27	P:K34
12	Synth Riff 28	P:K35
13	Str.Obligato 3	P:J58
14	SFX 24	P:I64
15	SFX Hit 9	P:L17
16	Industry Hit 8	P:L34

U:38 Happy Handbag (BPM=130)

1	House Drums 7	P:F11
2	House Drums 8	P:F12
3	House Bass 7	P:F85
4	House Bass 8	P:F86
5	Snare Fill 35	P:H27
6	Snare Fill 36	P:H28
7	Snare Fill 37	P:H31
8	RideCym Loop 4	P:G48
9	Piano Chord 9	P:J34
10	Synth Riff 29	P:K36
11	Synth Riff 30	P:K37
12	Synth Riff 31	P:K38
13	Synth Riff 32	P:K41
14	Synth Riff 33	P:K42
15	Orchestra Hit 5	P:L41
16	Voice Hit 7	P:L51

U:41 Jazz Funk 1 (BPM=125)

1	Jazz Drums 1	P:F13
2	Jazz Drums 2	P:F14
3	Jazz Bass 1	P:F87
4	Jazz Bass 2	P:F88
5	Snare Fill 38	P:H32
6	Snare Fill 39	P:H33
7	RideCym Loop 5	P:G51
8	Snare Fill 40	P:H34
9	Organ Chord 5	P:J13
10	Guitar Riff 6	P:I78
11	Guitar Riff 7	P:I81
12	Guitar Riff 8	P:I82
13	Synth Seq 20	P:K66
14	Brass 1	P:I16
15	Voice Hit 8	P:L52
16	Brass Fall 1	P:K82

U:42 Jazz Funk 2 (BPM=125)

1	Jazz Drums 3	P:F15
2	Jazz Drums 4	P:F16
3	Jazz Bass 3	P:G11
4	Jazz Bass 4	P:G12
5	RideCym Loop 6	P:G52
6	Snare Fill 41	P:H35
7	Snare Fill 42	P:H36
8	Snare Fill 43	P:H37
9	Piano Chord 10	P:J35
10	Organ Chord 6	P:J14
11	E.Piano Chord 8	P:I34
12	Synth Pad 15	P:J77
13	Brass 2	P:I17
14	Voice Riff	P:K78
15	Brass Fall 1	P:K82
16	Voice Hit 5	P:L47

U:43 Reggae 1 (BPM=190)

1	Reggae Drums 1	P:F17
2	Reggae Drums 2	P:F18
3	Reggae Bass 1	P:G13
4	Reggae Bass 2	P:G14
5	Tom Fill 7	P:H56
6	Snare Fill 44	P:H38
7	Tom Fill 8	P:H57
8	CHH Fill 3	P:G37
9	Piano Chord 11	P:J36
10	Piano Chord 12	P:J37
11	Organ Chord 7	P:J15
12	Organ Chord 8	P:J16
13	Guitar Chord 4	P:I68
14	Brass Hit	P:K84
15	Blip Hit 2	P:K86
16	Orchestra Hit 5	P:L41

U:44 Reggae 2 (BPM=155)

1	Reggae Drums 3	P:F21
2	Reggae Drums 4	P:F22
3	Reggae Bass 3	P:G15
4	Reggae Bass 4	P:G16
5	Tom Fill 9	P:H58
6	Snare Fill 45	P:H41
7	Snare Fill 46	P:H42
8	CHH Fill 4	P:G38
9	Piano Chord 13	P:J38
10	Organ Chord 9	P:J17
11	Organ Chord 10	P:J18
12	Guitar Chord 5	P:I71
13	Guitar Riff 9	P:I83
14	Guitar Riff 10	P:I84
15	Brass 3	P:I18
16	SFX Hit 10	P:L18

U:45 Salsa (BPM=110)

1	Latin Drums 1	P:F23
2	Latin Drums 2	P:F24
3	Latin Bass 1	P:G17
4	Latin Bass 2	P:G18
5	Timbales Fill 1	P:I13
6	Timbales Fill 2	P:I14
7	Cowbell Loop 2	P:H66
8	Agogo Loop 1	P:H61
9	Piano Chord 14	P:J41
10	Piano Chord 15	P:J42
11	Piano Chord 16	P:J43
12	Brass 4	P:I21
13	Brass 5	P:I22
14	Marimba	P:I86
15	Brass Fall 2	P:K83
16	Crash Cymbal	P:K87

U:46 Samba (BPM=125)

1	Latin Drums 3	P:F25
2	Latin Drums 4	P:F26
3	Latin Bass 3	P:G21
4	Latin Bass 4	P:G22
5	Surdo Loop 1	P:I11
6	Surdo Loop 2	P:I12
7	Snare Fill 47	P:H43
8	Snare Fill 48	P:H44
9	Synth Pad 16	P:J78
10	Synth Pad 17	P:J81
11	Synth Lead 8	P:J55
12	Synth Seq 21	P:K67
13	Bongo	P:H64
14	Agogo Loop 2	P:H62
15	Whistle Hit 2	P:L54
15	Brass Fall 1	P:K82

Lista de parámetros

Parámetros de patch

#: Parámetros que también pueden ajustarse desde los mandos o botones del panel frontal.

Parámetros COMMON	**[EDIT] -> NUMBER [1] (COMMON) (p. 77)**	
SOLO: Solo SW *	Solo Switch	OFF, ON
SOLO: Solo Legato *	Solo Legato Switch	OFF, ON
PORTAMENTO: SW #*	Portamanto Switch	OFF, ON
PORTAMENTO: Mode *	Portamanto Mode	NORMAL, LEGATO
PORTAMENTO: Type *	Portamanto Type	RATE, TIME
PORTAMENTO: Start *	Portamanto Start Pitch	PITCH, NOTE
PORTAMENTO: Time #*	Portamanto Time	0–127
COM: Struct 1&2 *	Structure Type 1&2	1–10
COM: Struct 3&4 *	Structure Type 3&4	1–10
COM: Booster 1&2 *	Booster Gain 1&2	0, +6, +12, +18
COM: Booster 3&4 *	Booster Gain 1&2	0, +6, +12, +18
COM: Stretch Tune *	Stretch Tune Depth	OFF, 1–3
COM: V-Priority *	Voice Priority	LAST, LOUDEST
COM: Key Range L	Key Range Lower	C-1–UPR
COM: Key Range U	Key Range Upper	LWR–G9
COM: Velo Range *	Velocity Range Switch	OFF, ON
COM: Velo Range L	Velocity Range Lower	1–UPR
COM: Velo Range U	Velocity Range Upper	LWR–127
COM: Velo X-Fade	Velocity Crossfade	0–127

**: Ajustes comunes para cada tone*

Parámetros WAVE	**[EDIT] -> NUMBER [2] (WAVE) (p. 56)**	
WAVE: Tone SW #	Tone Switch	OFF, ON
WAVE: Wave Select	Wave Select	A001–C131
WAVE: Wave Gain	Wave Gain	-6, 0, +6, +12
FXM: FXM SW	FXM Switch	OFF, ON
FXM: FXM Color	FXMColor	1–4
FXM: FXM Depth	FXMDepth	1–16

Parámetros PITCH	**[EDIT] -> NUMBER [3] (PITCH) (p. 57)**	
PITCH: CoarseTune #	Coarse Tune	-48–+48
PITCH: Fine Tune #	Fine Tune	-50–+50
PITCH: Rnd Pitch	Random Pitch Depth	1*
PITCH: Key Follow	Pitch Key Follow	2*
P-ENV: Env Depth #	Envelope Depth	-12–+12
P-ENV: Velo Sens	Velocity Sens	-100–+150
P-ENV: Velo Time1	Velocity Time1 Sens	3*
P-ENV: Velo Time4	Velocity Time4 Sens	3*
P-ENV: Time KF	Time Key Follow	3*
P-ENV: [A]Time1 #	Time1 (Attack Time)	0–127
P-ENV: Time2	Time2	0–127
P-ENV: [D]Time3 #	Time3 (Decay Time)	0–127
P-ENV: [R]Time4 #	Time4 (Release Time)	0–127
P-ENV: Level1	Level1	-63–+63
P-ENV: Level2	Level2	-63–+63
P-ENV: [S]Level3 #	Level3 (Sustain Level)	-63–+63
P-ENV: Level4	Level4	-63–+63

1: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900, 1000, 1100, 1200*
2: -100, -70, -50, -30, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100, +120, +150, +200*
3: -100, -70, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100*

Parámetros FILTER	[EDIT] -> NUMBER [4] (FILTER) (p. 61)	
FILTER: Type #	Filter Type	OFF, LPF, BPF, HPF, PKG
FILTER: Cutoff #	Cutoff Frequency	0–127
FILTER: Cutoff KF	Cutoff Key Follow	1*
FILTER: Resonance #	Resonance	0–127
FILTER: Reso Velo	Resonance Velocity Sens	-100–+150
F-ENV: Env Depth #	Envelope Depth	-63–+63
F-ENV: Velo Curve	Velocity Curve	1–7
F-ENV: Velo Sens	Velocity Sens	-100–+150
F-ENV: Velo Time1	Velocity Time1 Sens	2*
F-ENV: Velo Time4	Velocity Time4 Sens	2*
F-ENV: Time KF	Time Key Follow	2*
F-ENV: [A]Time1 #	Time1 (Attack Time)	0–127
F-ENV: Time2	Time2	0–127
F-ENV: [D]Time3 #	Time3 (Decay Time)	0–127
F-ENV: [R]Time4 #	Time4 (Release Time)	0–127
F-ENV: Level1	Level1	0–127
F-ENV: Level2	Level2	0–127
F-ENV: [S]Level3 #	Level3 (Sustain Level)	0–127
F-ENV: Level4	Level4	0–127

1: -100, -70, -50, -30, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100, +120, +150, +200*
2: -100, -70, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100*

Parámetros AMPLIFIER	[EDIT] -> NUMBER [5] (AMPLIFIER) (p. 67)	
LEVEL: Tone Level #	Tone Level	0–127
LEVEL: Bias Dir	Bias Direction	LWR, UPR, L&U, ALL
LEVEL: Bias Point	Bias Point	C-1–G9
LEVEL: Bias Level	Bias Point Level	1*
PAN: Tone Pan #	Tone Pan	L64–63R
PAN: Pan KF	Pan Key Follow	1*
PAN: Rnd Pan SW #	Ramdom Pan Switch	OFF, ON
PAN: Alt Pan Dpth	Altenate Pan Depth	L63–63R
A-ENV: Velo Curve	Velocity Curve	1–7
A-ENV: Velo Sens	Velocity Sens	-100–+150
A-ENV: Velo Time1	Velocity Time1 Sens	1*
A ENV: Velo Time4	Velocity Time4 Sens	1*
A-ENV: Time KF	Time Key Follow	1*
A-ENV: [A]Time1 #	Time1 (Attack Time)	0–127
A-ENV: Time2	Time2	0–127
A-ENV: [D]Time3 #	Time3 (Decay Time)	0–127
A-ENV: [R]Time4 #	Time4 (Release Time)	0–127
A-ENV: Level1	Level1	0–127
A-ENV: Level2	Level2	0–127
A-ENV: [S]Level3 #	Level3 (Sustain Level)	0–127

1: -100, -70, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100*

Parámetros LFO	[EDIT] -> NUMBER [6] (LFO) (p. 71)	
LFO1: Waveform #	Waveform	TRI, SIN, SAW, SQR, TRP, S&H, RND, CHS
LFO1: Rate #	Rate	0–127, 1*
LFO1: Tempo Sync	Tempo Sync	OFF, ON
LFO1: Key Sync	Key Sync	OFF, ON
LFO1: Fade Mode	Fade Mode	OnI, OnO, OfI, OfO
LFO1: Delay Time	Delay Time	0–127
LFO1: Fade Time #	Fade Time	0–127
LFO1: Offset	Level Offset	-100, -50, 0, +50, +100
LFO1: Pitch Depth #	Pitch Depth	-63–+63
LFO1: FilterDepth #	Filter Depth	-63–+63
LFO1: Amp Depth #	Amplifier Depth	-63–+63
LFO1: Pan Depth	Pan Depth	-63–+63
LFO2: Waveform	Waveform	TRI, SIN, SAW, SQR, TRP, S&H, RND, CHS
LFO2: Rate	Rate	0–127, 1*
LFO2: Tempo Sync	Tempo Sync	OFF, ON
LFO2: Key Sync	Key Sync	OFF, ON
LFO2: Fade Mode	Fade Mode	OnI, OnO, OfI, OfO
LFO2: Delay Time	Delay Time	0–127
LFO2: Fade Time	Fade Time	0–127
LFO2: Offset	Level Offset	-100, -50, 0, +50, +100
LFO2: Pitch Depth	Pitch Depth	-63–+63
LFO2: FilterDepth	Filter Depth	-63–+63
LFO2: Amp Depth	Amplifier Depth	-63–+63
LFO2: Pan Depth	Pan Depth	-63–+63

1: Nota*

Parámetros CONTROL	[EDIT] -> NUMBER [7] (CONTROL) (p. 76)	
BEND: Bend Up *	Bend Range Up	0–+12
BEND: Bend Down *	Bend Range Down	0–-48
MOD: Control 1	Control Destination1	1*
MOD: Ctrl1 Depth	Control1 Depth	-63–+63
MOD: Control 2	Control Destination2	1*
MOD: Ctrl2 Depth	Control2 Depth	-63–+63
MOD: Control 3	Control Destination3	1*
MOD: Ctrl3 Depth	Control3 Depth	-63–+63
MOD: Control 4	Control Destination4	1*
MOD: Ctrl4 Depth	Control4 Depth	-63–+63
BEND: Control 1	Control Destination1	1*
BEND: Ctrl1 Depth	Control1 Depth	-63–+63
BEND: Control 2	Control Destination2	1*
BEND: Ctrl2 Depth	Control2 Depth	-63–+63
BEND: Control 3	Control Destination3	1*
BEND: Ctrl3 Depth	Control3 Depth	-63–+63
BEND: Control 4	Control Destination4	1*
BEND: Ctrl4 Depth	Control4 Depth	-63–+63
AFT: Control 1	Control Destination1	1*
AFT: Ctrl1 Depth	Control1 Depth	-63–+63
AFT: Control 2	Control Destination2	1*
AFT: Ctrl2 Depth	Control2 Depth	-63–+63
AFT: Control 3	Control Destination3	1*
AFT: Ctrl3 Depth	Control3 Depth	-63–+63
AFT: Control 4	Control Destination4	1*
AFT: Ctrl4 Depth	Control4 Depth	-63–+63

*: Ajuste xomunes para cada tone
1*: OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, L1P, L2P, L1F, L2F, L1A, L2A, L1p, L2p, L1R, L2R

Parámetros de grupo de percusión

#: Parámetros que también pueden ajustarse con los mandos o botones del panel frontal.

Parámetros WAVE	**[EDIT] -> NUMBER [2] (WAVE) (p. 86)**	
WAVE: Tone SW	Rhythm Tone Switch	OFF, ON
WAVE: Wave Select	Wave Select	A001–C131
WAVE: Wave Gain	Wave Gain	-6, 0, +6, +12
KEY: Env Mode	Envelope Mode	SUSTAIN, NO-SUS
KEY: Mute Group	Mute Group	OFF, 1–31

Parámetros PITCH	**[EDIT] -> NUMBER [3] (PITCH) (p. 87)**	
PITCH: CoarseTune #	Coarse Tune	-48–+48
PITCH: Fine Tune #	Fine Tune	-50–+50
PITCH: Rnd Pitch	Ramdom Pitch Depth	1*
P-ENV: Env Depth #	Envelope Depth	-12–+12
P-ENV: Velo Sens	Velocity Sens	-100–+150
P-ENV: Velo Time	Velocity Time Sens	2*
P-ENV: [A]Time1 #	Time1 (Attack Time)	0–127
P-ENV: Time2	Time2	0–127
P-ENV: [D]Time3 #	Time3 (Decay Time)	0–127
P-ENV: [R]Time4 #	Time4 (Release Time)	0–127
P-ENV: Level1	Level1	-63–+63
P-ENV: Level2	Level2	-63–+63
P-ENV: [S]Level3 #	Level3 (Sustain Level)	-63–+63
P-ENV: Level4	Level4	-63–+63

1: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900, 1000, 1100, 1200*
2: -100, -70, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100*

Parámetros FILTER	**[EDIT] -> NUMBER [4] (FILTER) (p. 90)**	
FILTER: Type #	Filter Type	OFF, LPF, BPF, HPF, PKG
FILTER: Cutoff #	Cutoff Frequency	0–127
FILTER: Resonance #	Resonance	0–127
FILTER: Reso Velo	Resonance Velocity Sens	-100–+150
F-ENV: Env Depth #	Envelope Depth	-63–+63
F-ENV: Velo Sens	Velocity Sens	-100–+150
F-ENV: Velo Time	Velocity Time Sens	1*
F-ENV: [A]Time1 #	Time1 (Attack Time)	0–127
F-ENV: Time2	Time2	0–127
F-ENV: [D]Time3 #	Time3 (Decay Time)	0–127
F-ENV: [R]Time4 #	Time4 (Release Time)	0–127
F-ENV: Level1	Level1	0–127
F-ENV: Level2	Level2	0–127
F-ENV: [S]Level3 #	Level3 (Sustain Level)	0–127
F-ENV: Level4	Level4	0–127

1: -100, -70, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100*

Parámetros AMPLIFIER	[EDIT] -> NUMBER [5] (AMPLIFIER) (p. 94)	
LEVEL: Tone Level #	Rhythm Tone Level	0–127
PAN: Tone Pan #	Rhythm Tone Pan	L64–63R
PAN: Rnd Pan SW #	Ramdom Pan Switch	OFF, ON
PAN: Alt Pan Dpth	Altenate Pan Depth	L63–63R
A-ENV: Velo Sens	Velocity Sens	-100–+150
A-ENV: Velo Time	Velocity Time Sens	1*
A-ENV: [A]Time1 #	Time1 (Attack Time)	0–127
A-ENV: Time2	Time2	0–127
A-ENV: [D]Time3 #	Time3 (Decay Time)	0–127
A-ENV: [R]Time4 #	Time4 (Release Time)	0–127
A-ENV: Level1	Level1	0–127
A-ENV: Level2	Level2	0–127
A-ENV: [S]Level3 #	Level3 (Sustain Level)	0–127

1: -100, -70, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100*

Parámetros CONTROL	[EDIT] -> NUMBER [7] (CONTROL) (p. 97)	
BEND: Bend Range	Bend Range	0–+12

Parámetros RHY TONE	[EDIT] -> NUMBER [8] (RHY TONE) (p. 97)	
R.TONE: Rev Level	Rhythm Tone Reverb Level	0–127
R.TONE: Dly Level	Rhythm Tone Delay Level	0–127
R.TONE: M-FX SW	Rhythm Tone Multi Effects Switch	OFF, ON

Parámetros de configuración

#: Parámetros que también pueden ajustarse con los mandos o botones del panel frontal.
P: Parámetros que se ajustan independientemente para cada parte.

Parámetros KEYBOARD	[EDIT] -> BANK [1] (KEYBOARD) (p. 20)	
KBD: Split Point #	Split Point	C-1–G9
KBD: Upper Part	Upper Part Number	PART 1–PART R
KBD: Lower Part	Lower Part Number	PART 1–PART R

Parámetros EFFECTS	[EDIT] -> BANK [2] (EFFECTS) (p. 103, 105, 107)	
REVERB: Type	Reverb Type	ROOM1, ROOM2, STAGE1, STAGE2, HALL1, HALL2
REVERB: Reverb Time	Reverb Time	0–127
REVERB: HF Damp	HF Damp	1*
REVERB: M-FX->Reverb	M-FX->Reverb Level	0–127
REVERB: Reverb Level#	Reverb Level	0–127
DELAY: Type	Delay Type	SHORT, LONG
DELAY: Delay Time	Delay Time	S:0.1–275, L:200–1000, 2*
DELAY: Feedback	Feedback Level	0–+98
DELAY: HF Damp	HF Damp	3*
DELAY: M-FX->Delay	M-FX->Delay Level	0–127
DELAY: Output	Delay Output Assign	LINE, REV, LINE+REV
DELAY: Delay Level #	Delay Level	0–127

1: 200, 250, 315, 400, 500 ,630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, BYPASS*
2: Note, 1/16, 1/12, 3/32, 1/8, 1/6, 3/16, 1/4, 1/3, 3/8, 1/2*
3: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, BYPASS*

Type= 4-BAND-EQ #		
Low Freq	Low Frequency	200, 400
Low Gain #	Low Gain	-15–+15
High Freq	High Frequency	4000, 8000
High Gain #	High Gain	-15–+15
Peak1 Freq	Peaking1 Frequency	1*
Peak1 Q	Peaking1 Q	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0
Peak1 Gain	Peaking1 Gain	-15–+15
Peak2 Freq	Peaking2 Frequency	1*
Peak2 Q	Peaking2	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0
Peak2 Gain	Peaking2 Gain	-15–+15
Output Level #	Output Level	0–127

1: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000*

Type= SPECTRUM #		
Low-High #	Low High Gain	-15–+15
Middle Gain #	Middle Gain	-15–+15
Width	Band Width	1–5
Output Pan	Output Pan	L64–63R
Output Level #	Output Level	0–127

Type= ENHANCER #		
Sens #	Sens	0–127
Mix #	Mix Level	0–127
Low Gain	Low Gain	-15–+15
High Gain	High Gain	-15–+15
Output Level #	Output Level	0–127

Type= OVERDRIVE #		
Input Level	Input Level	0–127
Drive #	Drive	0–127
AMP Type #	AMP Type	SMALL, BUILTIN, 2STACK, 3STACK
Output Pan	Output Pan	L64–R63
Output Level #	Output Level	0–127

Type= DISTORTION #		
Input Level	Input Level	0–127
Drive #	Drive	0–127
AMP Type #	AMP Type	SMALL, BUILTIN, 2STACK, 3STACK
Output Pan	Output Pan	L64–63R
Output Level #	Output Level	0–127

Type= Lo-Fi #		
Bit Down #	Bit Down	0–7
S-Rate Down #	Sample Rate Down	32, 16, 8, 4
Post Gain	Post Gain	0, +6, +12, +18
Low Gain	Low Gain	-15–+15
High Gain	High Gain	-15–+15
Output	Output	MONO, STEREO
Output Level #	Output Level	0–127

Type= NOISE #		
Noise Type	Noise Type	1–18
Noise Level #	Noise Level	0–127
N Filter	Noise Filter	1*
Lo-Fi Level #	Lo-Fi Level	0–127
Output Pan	Output Pan	L64–63R
Output Level #	Output Level	0–127

1: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, BYPASS*

Type= RADIO-TUNG #		
Radio Detune #	Radio Detune	0–127
Noise Level #	Noise Level	0–127
Low Gain	Low Gain	-15–+15
High Gain	High Gain	-15–+15
Output	Output	MONO, STEREO
Output Level #	Output Level	0–127

Type= PHONOGRAPH #		
Disc Type	Disc Type	LP, EP, SP
D NoiseLevel #	Disc Noise Level	0–127
Depth #	Depth	0–+20
Output Pan	Output Pan	L64–63R
Output Level #	Output Level	0–127

Type= COMPRESSOR #		
Attack #	Attack	0–127
Sustain #	Sustain	0–127
Post Gain	Post Gain	0, +6, +12, +18
Low Gain	Low Gain	-15–+15
High Gain	High Gain	-15–+15
Output Level #	Output Level	0–127

Type= LIMITER #		
Threshold #	Threshold Level	0–127
Ratio	Compression Ratio	1.5:1, 2:1, 4:1,100:1
Release #	Release	0–127
Post Gain	Post Gain	0, +6, +12, +18
Output Pan	Output Pan	L64–63R
Output Level #	Output Level	0–127

Type= SLICER #		
Timing PTN #	Timing Pattern	1–34
Rate	Rate	1/4, 1/2, 1/1
Accent PTN #	Accent Pattern	1–16
Accent Level	Accent Level	0–127
Attack	Attack	1–10
Output Level #	Output Level	0–127

Type= TREMOLO #		
LFO Type	LFO Type	TRI, TRP, SIN, SAW1, SAW2, SQR
Rate #	Rate	0.1–10.0, 1*
Depth #	Depth	0–127
Low Gain	Low Gain	-15–+15
High Gain	High Gain	-15–+15
Output Level #	Output Level	0–127

1: 1/16, 1/12, 3/32, 1/8, 1/6, 3/16, 1/4, 1/3, 3/8, 1/2, 2/3, 3/4, 1/1, 2MES, 3MES, 4MES, 8MES, 16MES*

Type= PHASER #		
Manual	Manual	100–8000
Rate #	Rate	0.1–10.0, 1*
Depth #	Depth	0–127
Resonance	Resonance	0–127
Mix	Mix Level	0–127
Output Pan	Output Pan	L64–63R
Output Level #	Output Level	0–127

1: 1/16, 1/12, 3/32, 1/8, 1/6, 3/16, 1/4, 1/3, 3/8, 1/2, 2/3, 3/4, 1/1, 2MES, 3MES, 4MES, 8MES, 16MES*

Type= CHORUS #		
Pre Delay	Pre Delay Time	0.0–100
Rate #	Rate	0.1–10.0, 1*
Depth #	Depth	0–127
Phase	Phase	0–180
Filter Type	Filter Type	OFF, LPF, HPF
Cutoff	Cutoff Frequency	2*
Balance	Effect Balance	D100:0E–D0:100E
Output Level #	Output Level	0–127

1: 1/16, 1/12, 3/32, 1/8, 1/6, 3/16, 1/4, 1/3, 3/8, 1/2, 2/3, 3/4, 1/1, 2MES, 3MES, 4MES, 8MES, 16MES*
2: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000*

Type= SPACE-D #		
Pre Delay	Pre Delay Time	0.0–100
Rate #	Rate	0.1–10.0, 1*
Depth #	Depth	0–127
Phase	Phase	0–180
Low Gain	Low Gain	-15–+15
High Gain	High Gain	-15–+15
Balance	Effect Balance	D100:0E–D0:100E
Output Level #	Output Level	0–127

1: 1/16, 1/12, 3/32, 1/8, 1/6, 3/16, 1/4, 1/3, 3/8, 1/2, 2/3, 3/4, 1/1, 2MES, 3MES, 4MES, 8MES, 16MES*

Type= TETRA-CHRS #		
Pre Delay	Pre Delay Time	0.0–100
Rate #	Rate	0.1–10.0, 1*
Depth #	Depth	0–127
Pre Dly Devi	Pre Delay Deviation	0–20
Depth Devi	Depth Deviation	-20–+20
Pan Devi	Pan Deviation	0–20
Balance	Effect Balance	D100:0E–D0:100E
Output Level #	Output Level	0–127

1: 1/16, 1/12, 3/32, 1/8, 1/6, 3/16, 1/4, 1/3, 3/8, 1/2, 2/3, 3/4, 1/1, 2MES, 3MES, 4MES, 8MES, 16MES*

Type= FLANGER #		
Pre Delay	Pre Delay Time	0.0–100
Rate #	Rate	0.1–10.0, 1*
Depth #	Depth	0–127
Feedback	Feedback Level	0–+98
Phase	Phase	0–180
Filter Type	Filter Type	OFF, LPF, HPF
Cutoff	Cutoff Frequency	2*
Balance	Effect Balance	D100:0E–D0:100E
Output Level #	Output Level	0–127

1: 1/16, 1/12, 3/32, 1/8, 1/6, 3/16, 1/4, 1/3, 3/8, 1/2, 2/3, 3/4, 1/1, 2MES, 3MES, 4MES, 8MES, 16MES*
2: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000*

Type= ST-FLANGER #		
Pre Delay	Pre Delay Time	0.0–100
Rate	Rate	0.1–10.0, 1*
Depth #	Depth	0–127
Feedback	Feedback Level	0–+98
Phase	Phase	0–180
Step Rate #	Step Rate	0.05–10.0, 2*
Balance	Effect Balance	D100:0E–D0:100E
Output Level #	Output Level	0–127

1: 1/16, 1/12, 3/32, 1/8, 1/6, 3/16, 1/4, 1/3, 3/8, 1/2, 2/3, 3/4, 1/1, 2MES, 3MES, 4MES, 8MES, 16MES*
2: 1/16, 1/12, 3/32, 1/8, 1/6, 3/16, 1/4, 1/3, 3/8, 1/2*

Type= SHORT-DELY #		
Time L #	Delay Time Left	0.1–190
Time R #	Delay Time Right	0.1–190
HF Damp	HF Damp	1*
Feedback	Feedback Level	0–+98
Auto Pan	Auto Pan	OFF, 2*
Low Gain	Low Gain	-15–+15
High Gain	High Gain	-15–+15
Balance	Effect Balance	D100:0E–D0:100E
Output Level #	Output Level	0–127

1: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, BYPASS*
2: 1/16, 1/12, 3/32, 1/8, 1/6, 3/16, 1/4, 1/3, 3/8, 1/2, 2/3, 3/4, 1/1, 2MES, 3MES, 4MES, 8MES, 16MES*

Type= AUTO-PAN #		
LFO Type	LFO Type	TRI, TRP, SIN, SAW1, SAW2, SQR
Rate #	Rate	0.1–10.0, 1*
Bass Sens	Bass Sens	OFF, MODE1, MODE2
Depth #	Depth	0–127
Low Gain	Low Gain	-15–+15
High Gain	High Gain	-15–+15
Output Level	Output Level	0–127

1: 1/16, 1/12, 3/32, 1/8, 1/6, 3/16, 1/4, 1/3, 3/8, 1/2, 2/3, 3/4, 1/1, 2MES, 3MES, 4MES, 16MES*

Type= FB-P-SHIFT #		
Coarse #	Coarse Pitch	-24–+12
Fine #	Fine Pitch	-100–+100
Output Pan	Output Pan	L64–63R
Pre Delay	Pre Delay Time	0.0–100
Mode	Pitch Shift Mode	1–5
Feedback	Feedback Level	0–+98
Low Gain	Low Gain	-15–+15
High Gain	High Gain	-15–+15
Balance	Effect Balance	D100:0E–D0:100E
Output Level #	Output Level	0–127

Type= REVERB #		
Rev Type	Reverb Type	ROOM1, ROOM2, STAGE1, STAGE2, HALL1, HALL2
Time #	Reverb Time	0–127
HF Damp	HF Damp	1*
Balance #	Effect Balance	D100:0E–D0:100E
Output Level #	Output Level	0–127

1: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, BYPASS*

Type= GATE-REVERB #		
Gate Type	Gate Reverb Type	NORMAL, REVRSE, SWEEP1, SWEEP2
Gate Time #	Gate Reverb Time	5–330
Balance #	Effect Balance	D100:0E–D0:100E
Output Level #	Output Level	0–127

Parámetros PART	**[EDIT] -> BANK [3] (PART) (p. 34)**	
PART: Patch / Rhythm P	PART Patch / Rhythm Set	P:A11–C:D88
PART: Level #P	Part Level	0–127
PART: Panpot #P	Part Pan	L64–63R
PART: Key Shift #P	Part Key Shift	-48–+48
PART: Reverb #P	Part Reverb Level	0–127
PART: Delay #P	Part Delay Level	0–127
PART: Multi-FX SW #P	Part Multi Effects Switch	OFF, RHY, ON
PART: SEQ Output P	Sequencer Output Assign	INT, EXT, BOTH

Parámetros del arpeggiador

#: Parámetros que también pueden ajustarse con los mandos o botones del panel frontal.

Parámetros ARPEGGIO	**[EDIT] -> BANK [4] (ARPEGGIO) (p. 26)**	
ARP: Style #	Arpeggio Style	1*
ARP: Motif	Motif	2*
ARP: Beat Pattern	Beat Pattern	3*
ARP: Shuffle Rate	Shuffle Rate	50–90 %
ARP: Accent Rate	Accent Rate	0–127
ARP: Octave Range #	Octave Range	-3–+3
ARP: Velocity	Velocity	REAL, 1–127
ARP: Destination #	Destination Part	LOWER&UPPER, LOWER, UPPER

1: 1/4, 1/6, 1/8, 1/12, 1/16, 1/32, PORTAMENTO A–B, GRISSANDO, SEQUENCE A–D, ECHO, SYNTH BASS, HEAVY SLAP, LIGHT SLAP, WALK BASS, RHYTHM GTR 1–5, 3 FINGER, STRUMMING GTR, PIANO BACKING, CLAVI CHORD, WALTZ, SWING WALTZ, REGGAE, PERCUSSION, HARP, SHAMISEN, BOUND BALL, RANDOM, BOSSA NOVA, SALSA, MAMBO, LATIN PERCUSION, SAMBA, TANGO, HOUSE, LIMITLESS, USER TYPE 1–20*

2: SINGLE UP, SINGLE DOWN, SINGLE UP&DOWN, SINGLE RANDOM, DUAL UP, DUAL DOWN, DUAL UP&DOWN, DUAL RANDOM, TRIPLE UP, TRIPLE DOWN, TRIPLE UP&DOWN, TRIPLE RANDOM, NOTE ORDER, GLISSANDO, CHORD, BASS+CHORD 1–5, BASS+UP 1–8, BASS+RND 1–3, TOP+UP 1–6, BASS+UP+TOP*

3: 1/4, 1/6, 1/8, 1/12, 1/16 1–3, 1/32 1–3, PORTA-A 1–11, PORTA-B 1–15, SEQ-A 1–7, SEQ-B 1–5, SEQ-C 1–2, SEQ-D 1–8, ECHO 1–3, MUTE 1–16, STRUM 1–8, REGGAE 1–2, REF 1–2, PERC 1–4, WALKBS, HARP, BOUND, RANDOM, BOSSA NOVA, SALSA 1–4, MAMBO 1–2, CLAVE, REV CLA, GUILO , AGOGO, SAMBA, TANGO 1–4, HOUSE 1–2*

Parámetros de sistema

P: Parámetros que se ajustan independientemente para cada parte.

Parámetros CONTROLLER	**[EDIT] -> BANK [5] (CONTROLLER) (p. 163)**	
CTRL: KeyVelocity	Keyboard Velocity	REAL, 1–127
CTRL: After Sens	Aftertouch Sens	0–100
CTRL: Hld Pdl Pol	Hold Pedal Polarity	STANDARD, REVERSE
CTRL: C-Pdl Assgn	Control Pedal Assign	CC01–CC95, PITCH BEND UP, PITCH BEND DOWN, AFTERTOUCH
CTRL: C-Pdl Pol	Control Pedal Polarity	STANDARD, REVERSE
CTRL: S-Pdl Assgn	Switch Pedal Assign	STOP / PLAY, PTN INC, TRANSPOSE, SHIFT, RPS HOLD, TAP
CTRL: S-Pdl Pol	Switch Pedal Polarity	STANDARD, REVERSE

Parámetros MIDI	**[EDIT] -> BANK [6] (MIDI) (p. 164)**	
MIDI: Local SW	Local Switch	INT, EXT, BOTH
MIDI: Remote Kbd	Remote Keyboard Switch	OFF, ON
MIDI: Device ID	Device ID Number	17–32
MIDI: Thru	Thru Function	OFF, ON
MIDI: Rx SW P	PART Rx Switch	OFF, ON
MIDI: Edit Tx / Rx	Edit Tx / Rx Mode	MODE1, MODE2
MIDI: Rx.PG	Receive Program Change Switch	OFF, ON
MIDI: Rx.Bank Sel	Receive Bank Select Switch	OFF, ON
MIDI: Rx.Sys-Ex	Receive System Excrusive Switch	OFF, ON
MIDI: Tx.PG	Transmit Program Change Switch	OFF, ON
MIDI: Tx.Bank Sel	Transmit Bank Select Switch	OFF, ON
MIDI: Tx.Act-Sens	Transmit Active Sensing Switch	OFF, ON

Parámetros SEQUENCER	[EDIT] -> BANK [7] (SEQUENCER) (p. 166)	
SEQ: Sync Mode	Sync Mode	INT, REMOTE, SLAVE
SEQ: Sync Out	Sync Out	OFF, ON
SEQ: Loop Mode	Loop Mode	OFF, LOOP1, LOOP2
SEQ: Metro Mode	Metronome Mode	OFF, REC ONLY, REC&PLAY, ALWAYS
SEQ: Metro Level	Metronome Level	0–127
SEQ: RPS Trg QTZ	RPS Trigger Quantize	REAL, 16, 8, 4, MEASURE
SEQ: Arp Sync	Arpeggio Sync	OFF, ON
SEQ: AutoChecksum	Auto CheckSum	OFF, ON
SEQ: Tap Reso	Tap Resolution	1/4, 1/8

Parámetros SETUP	[EDIT] -> BANK [8] (SETUP) (p. 168)	
SYS: LCD Contrast	LCD Contrast	1–16
SYS: Master Tune	Master Tune	427.4–452.6
SYS: ScaleTune SW	Scale Tune Switch	OFF, ON
SYS: ScaleTune C–B	Scale Tune C–B	-64–+63
SYS: Patch Remain	Patch Remain	OFF, ON
SYS: V-Reserve P	Voice Reserve	0–64
SYS: Reso Limit-N	Resonance Limiter N	50–127
SYS: Reso Limit-R	Resonance Limiter R	50–127
SYS: Default PTN	Default Pattern	P:A11–C:D18
SYS: Default Arp	Default Arpeggio Style	1*

1: 1/4, 1/6, 1/8, 1/12, 1/16, 1/32, PORTAMENTO A–B, GRISSANDO, SEQUENCE A–D, ECHO, SYNTH BASS, HEAVY SLAP, LIGHT SLAP, WALK BASS, RHYTHM GTR 1–5, 3 FINGER, STRUMMING GTR, PIANO BACKING, CLAVI CHORD, WALTZ, SWING WALTZ, REGGAE, PERCUSSION, HARP, SHAMISEN, BOUND BALL, RANDOM, BOSSA NOVA, SALSA, MAMBO, LATIN PERCUSION, SAMBA, TANGO, HOUSE, LIMITLESS, USER TYPE 1–20*

Parámetros de Play Quantize

#: Parámetros que también pueden ajustarse con los mandos o botones del panel frontal.

Parámetros QUANTIZE	[EDIT] -> NUMBER [7] (QUANTIZE) (p. 41, 42, 43)	
GRID: Resolution #	Resolution	1/4, 1/6, 1/8, 1/12, 1/16, 1/24, 1/32
GRID: Strength #	Strength	0–100%
SHUFFLE: Resolution #	Resolution	1/12,1/24
SHUFFLE: ShuffleRate #	Shuffle Rate	0–100 %
GROOVE: Groove Template #	Groove Template	01–71
GROOVE: Strength #	Strength	0–100 %
GROOVE: Velocity #	Velocity Strength	0–100 %

Lista de ajustes de transmisión y recepción

	Parámetro	MODE1 (Ajuste original)	MODE2	Valor
FILTER	FILTER TYPE	EXCLUSIVE	CC#34	0–4 *1
	CUTOFF	CC#74	CC#74	0–127 *1
	RESONANCE	CC#71	CC#71	0–127 *1
F-ENVELOPE	DEPTH	CC#81	CC#81	1–127 (Center=64) *1
	A	CC#82	CC#82	0–127 *1
	D	CC#83	CC#83	0–127 *1
	S	EXCLUSIVE	CC#28	0–127 *1
	R	EXCLUSIVE	CC#29	0–127 *1
AMPLIFIER	TONE LEVEL	EXCLUSIVE	CC#36	0–127 *1
	TONE PAN	EXCLUSIVE	CC#35	0–127 (Center=64) *1
	RND PAN	EXCLUSIVE	CC#37	0 (OFF), 63 (ON) *1
A-ENVELOPE	A	CC#73	CC#73	0–127 *1
	D	CC#75	CC#75	0–127 *1
	S	EXCLUSIVE	CC#31	0–127 *1
	R	CC#72	CC#72	0–127 *1
PITCH	COARSE TUNE	EXCLUSIVE	CC#21	16–112 (Center=64) *1
	FINE TUNE	CC#77	CC#77	14–114 (Center=64) *1
P-ENVELOPE	DEPTH	EXCLUSIVE	CC#25	52–76 (Center=64) *1
	A	EXCLUSIVE	CC#26	0–127 *1
	D	EXCLUSIVE	CC#27	0–127 *1
	S	EXCLUSIVE	CC#39	0–127 (Center=64) *1
	R	EXCLUSIVE	CC#40	0–127 *1
LFO1	WAVEFORM	EXCLUSIVE	CC#15	0–7 *1
	RATE	CC#16	CC#16	0–127 *1
	FADE TIME	EXCLUSIVE	CC#20	0–127
	P-DEPTH	CC#18	CC#18	1–127 (Center=64) *1
	F-DEPTH	CC#19	CC#19	1–127 (Center=64) *1
	A-DEPTH	CC#80	CC#80	1–127 (Center=64) *1
PORTAMENTO	SW	CC#65	CC#65	0–63 (OFF), 64 –127 (ON)
	TIME	CC#5	CC#5	0–127
PART MIXER	LEVEL	CC#7	CC#7	0–127
	PAN	CC#10	CC#10	0–127 (Center=64)
	KEY SHIFT	EXCLUSIVE	CC#85	16–112 (Center=64)
	REVERB	CC#91	CC#91	0–127
	DELAY	CC#94	CC#94	0–127
	M-FX SW	EXCLUSIVE	CC#86	0 (OFF), 1 (ON), 4 (RHY)

**1 Durante PATCH EDIT, los mensajes exclusivos del sistema se utilizan para la transmisión, sea cual sea el modo.*

** Los parámetros de cada mando para la reverberación, el retardo y los multiefectos se transmiten y reciben como mensajes exclusivos del sistema, sea cual sea el modo.*

Model: JX-305 (groovesynth)
Date: Mar. 6, 1998
Version: 1.00

Symbol	Description	Range
n	MIDI Channel	0H–6H,9H (ch.1–ch.7,ch.10)
vv	Control value	00H–7FH (0–127)
kk	Note Number	00H–7FH (0–127)
xx	ON / OFF	00H–3FH (0–63:OFF), 40H–7FH (64–127:ON)

1. Data reception (sound source section)

■ Channel voice messages

● Note Off

status	2nd byte	3rd byte
8nH	kkH	vvH
9nH	kkH	00H

* Not received when the Rx Switch paramete is OFF.
* Not received by the Rhythm Part when the Envelope Mode parameter is NO-SUS.
* If the Remote Keyboard Switch is ON, the message will have the same effect as when a note is released on the JX-305's keyboard. This means that you can control the arpeggiator and RPS from an external MIDI keyboard.

● Note On

status	2nd byte	3rd byte
9nH	kkH	vvH
vv=Note On velocity:	01H - 7FH (1 - 127)	

* Not received when the Rx Switch paramete is OFF.
* If the Remote Keyboard Switch is ON, the message will have the same effect as when a note is played on the JX-305's keyboard. This means that you can control the arpeggiator and RPS from an external MIDI keyboard.

● Polyphonic Aftertouch

status	2nd byte	3rd byte
AnH	kkH	vvH

* Not received when the Rx Switch parameter is OFF.
* The effect will apply according to the Aftertouch Control setting.

● Control Change

* Not received when the Rx Switch parameter is OFF.

❍ Bank Select (Controller number 0,32)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	00H	mmH
BnH	20H	llH
mm,ll=Bank number:	00 00H–7F 7FH (bank.1–bank.16384)	

* Not received when the Rx Program Change Switch or Rx Bank Select Switch parameter is OFF.
* The Patches corresponding to each Bank Select are as follows.

Bank Select MSB	Bank Select LSB	Program No	Group	Patch No.
81	0	1 - 64	Preset A	11 - 88
81	0	65 - 128	Preset B	11 - 88
81	1	1 - 64	Preset C	11 - 88
81	1	65 - 128	Preset D	11 - 88
81	2	1 - 64	Preset E	11 - 88
81	2	65 - 128	Preset F	11 - 88
81	3	1 - 64	Preset G	11 - 88
81	3	65 - 128	Preset H	11 - 88
82	0	1 - 64	Preset I	11 - 88
82	0	65 - 128	Preset J	11 - 88
85	0	1 - 64	User A	11 - 88
85	0	65 - 128	User B	11 - 88
85	1	1 - 64	User C	11 - 88
85	1	65 - 128	User D	11 - 88
86	0	1 - 64	Card A	11 - 88
86	0	65 - 128	Card B	11 - 88
86	1	1 - 64	Card C	11 - 88
86	1	65 - 128	Card D	11 - 88
86	2	1 - 64	Card E	11 - 88
86	2	65 - 128	Card F	11 - 88
86	3	1 - 64	Card G	11 - 88
86	3	65 - 128	Card H	11 - 88

* The Rhythm set corresponding to each Bank Select are as follows.

Bank Select MSB	Bank Select LSB	Program No	Group	Patch No.
81	0	1 - 26	Preset A	11 - 42
82	0	1 - 6	Preset B	11 - 16
85	0	1 - 20	User A	11 - 34
86	0	1 - 20	Card A	11 - 34

❍ Modulation (Controller number 1)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	01H	vvH

* The effect will apply according to the Modulation Control setting.

❍ Portamento Time (Controller number 5)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	05H	vvH

* The Portamento Time parameter will change.

❍ Data Entry (Controller number 6,38)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	06H	mmH
BnH	26H	llH

mm,ll= the value of the parameter specified by RPN mm=MSB, ll=LSB

❍ Volume (Controller number 7)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	07H	vvH

* Volume messages are used to adjust the volume balance of each part.

❍ Panpot (Controller number 10)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	0AH	vvH

* Adjust the stereo location over 128 steps, where 0 is far left, 64 is center, and 127 is far right.

❍ Expression (Controller number 11)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	0BH	vvH

* Expression messages are used to adjust the volume of each part.

❍ General purpose Controller1 (Controller number 16)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	10H	vvH

* The LFO1 Rate parameter will change.

❍ General purpose Controller3 (Controller number 18)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	12H	vvH

* The LFO1 Pitch Depth parameter will change.

❍ General purpose Controller4 (Controller number 19)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	13H	vvH

* The LFO1 Filter Depth parameter will change relatively.

❍ Hold 1 (Controller number 64)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	40H	xxH

* If the Remote Keyboard Switch is ON, it will be possible to control the Hold function of the arpeggiator.

❍ Portamento (Controller number 65)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	41H	xxH

* The Portamento Switch Parameter will change.

❍ Sostenuto (Controller number 66)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	42H	xxH

❍ Soft (Controller number 67)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	43H	xxH

❍ Hold 2 (Controller number 69)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	45H	xxH

* If the Remote Keyboard Switch is ON, operation will be the same as when the switch pedal of the JX-305 is operated.

❍ Sound Controller2 (Controller number 71)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	47H	vvH

* The Resonance parameter will change.

❍ Sound Controller3 (Controller number 72)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	48H	vvH

* The Amp Envelope Time1 parameter will change.

❍ Sound Controller4 (Controller number 73)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	49H	vvH

* The Amp Envelope Time4 parameter will change.

❍ Sound Controller5 (Controller number 74)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	4AH	vvH

* The Cutoff Frequency parameter will change.

❍ Sound Controller6 (Controller number 75)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	4BH	vvH

* The Amp Envelope Time 3 parameter will change.

❍ Sound Controller8 (Controller number 77)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	4DH	vvH

* The Fine Tune parameter will change.

❍ General purpose Controller5 (Controller number 80)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	50H	vvH

* The LFO1 Amp Depth parameter will change.

❍ General purpose Controller6 (Controller number 81)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	51H	vvH

* The Filter Envelope Depth parameter will change.

❍ General purpose Controller7 (Controller number 82)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	52H	vvH

* The Filter Envelope Time 1 parameter will change.

❍ General purpose Controller8 (Controller number 83)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	53H	vvH

* The Filter Envelope Time 3 parameter will change.

❍ Portamento Control (Controller number 84)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	54H	kkH

* A Note On message received immediately after a Portamento control will be sounded with the pitch changing smoothly from the source note number. If a voice is already sounding at the same note number as the source note number, that voice will change pitch to the pitch of the newly received Note On, and continue sounding (i.e., will be played legato).
* The speed of the pitch change caused by Portamento is determined by the Portamento Time parameter.

❍ Effect 1 (Reverb Send Level) (Controller number 91)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	5BH	vvH

* The Part Reverb Send Level will change.

❍ Effect 4 (Reverb Send Level)(Controller number 94)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	5EH	vvH

* The Part Reverb Send Level will change.

❍ RPN MSB/LSB (Controller number 100,101)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	65H	mmH
BnH	64H	llH

mm=MSB of the parameter number specified by RPN
ll=LSB of the parameter number specified by RPN

<< RPN >>
Control Changes include RPN (Registered Parameter Numbers), which are extended parameters whose function is defined in the MIDI specification.
When using RPNs, first the RPN (Controller numbers 100 and 101; they can be sent in any order) is transmitted to specify the parameter you wish to control. Then, Data Entry messages (Controller numbers 6 and 38) are used to set the value of the specified parameter. Once a RPN parameter has been specified, all further Data Entry messages on that channel are considered to apply to that specified parameter. In order to prevent accidents, when the desired setting has been made for the parameter, it is recommended that RPN be set to Null.

This device receives the following RPNs.

RPN MSB LSB	Data entry MSB LSB	Notes
00H 00H	mmH —	Pitch Bend Sensitivity mm : 00H–0CH (0–12 semitones) ll : ignored (processed as 00H) Up to 1 octave can be specified in semitone steps. * The Bend Range up parameter, Bend Range Down parameter will also be changed. * Not received by the Part R.
00H 01H	mmH llH	Master Fine Tuning mm, ll: 20 00H–40 00H–60 00H (-8192 x 50 / 8192–0–+8192 x 50 / 8192 cent) * The Fine Tune parameter of each Part will change.
00H 02H	mmH —	Master Coarse Tuning mm : 10H–40H–70H (-48–0–+48 semitones) ll : ignored (processed as 00H) * The Key Shift parameter of each Part will change.
7FH 7FH	— —	RPN null RPN will be set as “unspecified”. Once this setting has been made, subsequent Data Entry messages will be ignored. (It is not necessary to transmit Data Entry for RPN Null settings. Parameter values that were previously set will not change. mm, ll: ignored

● Program Change

status	2nd byte
CnH	ppH

pp=Program number: 00H–7FH (prog.1–prog.128)

* Not received when the Rx Program Change Switch parameter is OFF.
* Not received when the Rx Switch parameter is OFF.

● Channel Aftertouch

status	2nd byte
DnH	vvH

* Not received when the Rx Switch parameter is OFF.
* The effect will apply according to the Aftertouch Control setting.

● Pitch Bend Change

status	2nd byte	3rd byte
EnH	llH	mmH

mm,ll=Pitch Bend value: 00 00H–40 00H–7F 7FH (-8192–0–+8191)

* Not received when the Rx Switch parameter is OFF.
* The effect will apply according to the Pitch Bend Control setting.

■ Channel Mode messages

● All Sound Off (Controller number 120)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	78H	00H

* When this message is received, all notes currently sounding on the corresponding channel will be turned off.
* Not received when the Rx Switch parameter is OFF.

● Reset All Controllers (Controller number 121)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	79H	00H

* Not received when the Rx Switch parameter is OFF.
* When this message is received, the following controllers will be set to their reset values.

Controller	Reset value
Pitch Bend Change	±0 (center)
Polyphonic Key Pressure	0 (off)
Channel Pressure	0 (off)
Modulation	0 (off)
Expression	127 (maximum)
Hold 1	0 (off)
Sostenuto	0 (off)
Soft	0 (off)
Hold 2	0 (off)
RPN	Unset. Previously set data will not change.

● All Note Off (Controller number 123)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	7BH	00H

* When All Note Off is received, all currently sounding notes of the corresponding channel will be turned off. However if Hold 1 or Sostenuto are on, the sound will be held until these are turned off.
* Not received when the Rx Switch parameter is OFF.

● Omni Off (Controller number 124)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	7CH	00H

* The same processing as when All Note Off is received will be done.
* Not received when the Rx Switch parameter is OFF.

● Omni On (Controller number 125)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	7DH	00H

* The same processing as when All Note Off is received will be done. The instrument will not be set to OMNI ON.
* Not received when the Rx Switch parameter is OFF.

● Mono (Controller number 126)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	7EH	mmH

mm=Mono number: 00H–10H (0–16)

* The same processing as when All Note Off is received will be done, and the Solo Switch parameter will be set to ON.
* Not received when the Rx Switch parameter is OFF.

● Poly (Controller number 127)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	7FH	00H

* The same processing as when All Note Off is received will be done, and the Solo Switch parameter will be set to OFF.
* Not received when the Rx Switch parameter is OFF.

■ System Realtime messages

● Timing Clock

status
F8H

* This is received when Sync Mode is SLAVE. Settings can be made to synchronize or the LFO rate or the effect rate.

● Active Sensing

status
FEH

* When an Active Sensing message is received, the unit will begin monitoring the interval at which MIDI messages are received. During monitoring, if more than 420 ms passes without a message being received, the same processing will be done as when All Sound Off, All Note Off, and Reset All Controllers messages are received. Then monitoring will be halted.

■ System Exclusive messages

status	data byte	status
F0H	iiH, ddH, ..., eeH	F7H

F0H: System Exclusive message status
ii = ID number: This is the ID number (manufacturer ID) that specifies the manufacturer whose exclusive message this is. Roland's manufacturer ID is 41H.ID numbers 7EH and 7FH are defined in an expansion of the MIDI standard as Universal Non-realtime messages (7EH) and Universal Realtime Messages (7FH).
dd,..., ee = data: 00H–7FH (0–127)
F7H: EOX (End Of Exclusive) This is the last status of system exclusive message.

● Universal Non-realtime System Exclusive Messages

❍ Inquiry Request Message

Status	Data byte	Status
F0H	7EH, dev, 06H, 01H	F7H

Byte	Explanation
F0H	Exclusive status
7EH	ID number (universal non-realtime message)
dev	Device ID (dev:10H(17)-1FH(32))
06H	Sub ID#1 (General Information)
01H	Sub ID#2 (Inquiry Request)
F7H	EOX (End Of Exclusive)

* The "dev" is own device number or 7FH (Broadcast)
* When Inquiry Request is received, Inquiry Reply message will be transmitted.

● Data Request 1 RQ1

This message requests the other device to transmit data. The address and size indicate the type and amount of data that is requested.
When a Data Request message is received, if the device is in a state in which it is able to transmit data, and if the address and size are appropriate, the requested data is transmitted as a Data Set 1 (DT1) message. If the conditions are not met, nothing is transmitted.
The model ID of the exclusive messages used by this instrument is 00 0BH.

status	data byte	status
F0H	41H, dev, 00H, 0BH, 11H, aaH, bbH, ccH, ddH, ssH, ttH, uuH, vvH, sum	F7H

Byte	Remarks
F0H	Exclusive status
41H	ID number (Roland)
dev	device ID (dev: 10H–1FH)
00H	model ID (JX-305)
0BH	model ID (JX-305)
11H	command ID (RQ1)
aaH	address MSB
bbH	address
ccH	address
ddH	address LSB
ssH	size MSB
ttH	size
uuH	size
vvH	size LSB
sum	checksum
F7H	EOX (End Of Exclusive)

* For the address, size, and checksum, refer to “Examples of system exclusive messages and calculating the checksum” (p. 253).
* This message is not received if the Rx.System Exclusive Switch Switch parameter is OFF.

● Data Set 1 DT1

This message transmits the actual data, and is used when you wish to set the data of the receiving device.

status	data byte	status
F0H	41H, dev, 00H, 0BH, 12H, aaH, bbH, ccH, ddH, eeH, ... ffH, sum	F7H

Byte	Remarks
F0H	Exclusive status
41H	ID number (Roland)
dev	device ID (dev: 10H–1FH)
00H	model ID (JX-305)
0BH	model ID (JX-305)
12H	command ID (DT1)
aaH	address MSB
bbH	address
ccH	address
ddH	address LSB
eeH	data: The actual data to be transmitted. Multi-byte data is transmitted in the order of the address.
:	:
ffH	data
sum	checksum
F7H	EOX (End Of Exclusive)

* For the address, size, and checksum, refer to “Examples of system exclusive messages and calculating the checksum” (p. 253).
* Data whose size is greater than 128 bytes should be divided into packets of 128 bytes or less and transmitted. Successive “Data Set 1” messages should have at least 20 ms of time interval between them.
* This message is not received if the Rx.System Exclusive Switch parameter is OFF.

The only GS exclusive messages received by the JX-305 are Scale Tune settings (p. 253).

● Data Set 1 DT1

status	data byte	status
F0H	41H, dev, 42, 12H, aaH, bbH, ccH, ddH, ... eeH, sum	F7H

Byte	Remarks
F0H	Exclusive status
41H	ID number (Roland)
dev	device ID (dev: 10H–1FH)
42H	model ID (GS)
12H	command ID (DT1)
aaH	address MSB
bbH	address
ccH	address LSB
ddH	data: The actual data to be transmitted. Multi-byte data is transmitted in the order of the address.
:	:
eeH	data
sum	checksum
F7H	EOX (End Of Exclusive)

* This message is not received if the Rx.System Exclusive Switch parameter is OFF.

In addition to conventional system exclusive messages, the JX-305 also uses special system exclusive messages for operations which require realtime handling, such as knobs.

● Data Set 1 DT1

status	data byte	status
F0H	41H, dev, 3AH, 12H, aaH, bbH, ccH, ddH, sum	F7H

Byte	Remarks
F0H	Exclusive status
41H	ID number (Roland)
dev	device ID (dev: 10H–1FH)
3AH	model ID (JX-305 Quick)
12H	command ID (DT1)
aaH	address (Status / Channel)
bbH	address / Data H
ccH	Data L
ddH	Data E
sum	checksum
F7H	EOX (End Of Exclusive)

* For the address, size, and checksum, refer to “Examples of system exclusive messages and calculating the checksum” (p. 253).
* Transmission of consecutive addresses is not possible.
* This message is not received if the Rx.System Exclusive Switch parameter is OFF.

2. Data transmission (sound source section)

■ Channel Voice messages

● Note Off

status	2nd byte	3rd byte
8nH	kkH	vvH

● Note On

status	2nd byte	3rd byte
9nH	kkH	vvH
vv=Note On velocity:	01H - 7FH (1 - 127)	

● Control Change

* By selecting a controller number that corresponds to the setting of the Control Pedal Assign parameter, you can transmit any desired control change.

❍ **Bank Select (Controller number 0,32)**

status	2nd byte	3rd byte
BnH	00H	mmH
BnH	20H	llH
mm,ll=Bank number:	00 00H - 7F 7FH (bank.1 - bank.16384)	

* This message is not transmitted if Tx Program Change Switch parameter or Tx Bank Select Switch parameter is OFF.
* For the Bank Select that corresponds to each Patch, refer to section 1.

❍ **Modulation (Controller number 1)**

status	2nd byte	3rd byte
BnH	01H	vvH

❍ **Portamento Time (Controller number 5)**

status	2nd byte	3rd byte
BnH	05H	vvH

❍ **Volume (Controller number 7)**

status	2nd byte	3rd byte
BnH	07H	vvH

❍ **Panpot (Controller number 10)**

status	2nd byte	3rd byte
BnH	0AH	vvH

❍ **Expression (Controller number 11)**

status	2nd byte	3rd byte
BnH	0BH	vvH

❍ **General purpose Controller1, 3, 4 (Controller number 16, 18, 19)**

status	2nd byte	3rd byte
BnH	10H,12H,13H	vvH

❍ **Hold 1 (Controller number 64)**

status	2nd byte	3rd byte
BnH	40H	xxH

❍ **Portamento (Controller number 65)**

status	2nd byte	3rd byte
BnH	41H	xxH

❍ **Sostenuto (Controller number 66)**

status	2nd byte	3rd byte
BnH	42H	xxH

❍ **Soft (Controller number 67)**

status	2nd byte	3rd byte
BnH	43H	xxH

❍ **Hold 2 (Controller number 69)**

status	2nd byte	3rd byte
BnH	45H	xxH

❍ **Sound Controller2–6,8 (Controller number 71–75, 77)**

status	2nd byte	3rd byte
BnH	47H-4BH,4DH	vvH

❍ **General purpose Controller5–8 (Controller number 80–83)**

status	2nd byte	3rd byte
BnH	50H-53H	vvH

❍ **Portamento control (Controller number 84)**

status	2nd byte	3rd byte
BnH	54H	kkH

❍ **Effect 1 (Controller number 91)**

status	2nd byte	3rd byte
BnH	5BH	vvH

❍ **Effect 4 (Controller number 91)**

status	2nd byte	3rd byte
BnH	5EH	vvH

● Program Change

status	2nd byte
CnH	ppH
pp=Program number:	00H - 7FH (prog.1 - prog.128)

* This message is not transmitted when the Tx Program Change Switch parameter is OFF.

● Channel Aftertouch

status	2nd byte
DnH	vvH

● Pitch Bend Change

status	2nd byte	3rd byte
EnH	llH	mmH
mm,ll=Pitch Bend value:	00 00H - 40 00H - 7F 7FH (-8192 - 0 - +8191)	

■ System Realtime messages

● Active Sensing

status
FEH

* Transmitted at intervals of approximately 250ms.
* Not transmitted if the Tx Active Sensing Switch parameter is OFF.

■ System Exclusive messages

● Universal Non-realtime System Exclusive Messages

❍ **Inquiry Reply**

Status	Data byte	Status
F0H	7EH, dev, 06H, 02H, 41H, 0BH, 01H, 01H, 00H, 00H, 03H, 00H, 00H	F7H

Byte	Explanation
F0H	Exclusive status
7EH	ID number (universal non-realtime message)
dev	Device ID (dev:10H(17)-1FH(32))
06H	Sub ID#1 (General Information)
02H	Sub ID#2 (Inquiry Reply)
41H	ID number (Roland)
0BH 01H	Device family code
01H 00H	Device family number code
00H 03H 00H 00H	Software revision level
F7H	EOX (End of Exclusive)

* When Inquiry Request is received, Inquiry Reply message will be transmitted.

● Data Set 1 DT1

status	data byte	status
F0H	41H, dev, 00H, 0BH, 12H, aaH, bbH, ccH, ddH, eeH, ... ffH, sum	F7H

Byte	Remarks
F0H	Exclusive status
41H	ID number (Roland)
dev	device ID (dev: 10H–1FH)
00H	model ID (JX-305)
0BH	model ID (JX-305)
12H	command ID (DT1)
aaH	address MSB
bbH	address
ccH	address
ddH	address LSB
eeH	data: The actual data to be transmitted. Multi-byte data is transmitted in the order of the address.
:	:
ffH	data
sum	checksum
F7H	EOX (End Of Exclusive)

* For the address, size, and checksum, refer to “Examples of system exclusive messages and calculating the checksum” (p. 253).

* Data whose size is greater than 128 bytes should be divided into packets of 128 bytes or less and transmitted. Successive “Data Set 1” messages should have at least 20 ms of time interval between them.

● Data Set 1 DT1

status	data byte	status
F0H	41H, dev, 3AH, 12H, aaH, bbH, ccH, ddH, sum	F7H

Byte	Remarks
F0H	Exclusive status
41H	ID number (Roland)
dev	device ID (dev: 10H–1FH)
3AH	model ID (JX-305 Quick)
12H	command ID (DT1)
aaH	address (Status / Channel)
bbH	address / Data H
ccH	Data L
ddH	Data E
sum	checksum
F7H	EOX (End Of Exclusive)

* For the address, size, and checksum, refer to “Examples of system exclusive messages and calculating the checksum” (p. 253).

* Transmission of consecutive addresses is not possible.

3. Data reception (Sequencer section)

3.1 Messages recorded during recording

■ Channel voice messages

● Note Off

status	2nd byte	3rd byte
8nH	kkH	vvH
9nH	kkH	00H

● Note On

status	2nd byte	3rd byte
9nH	kkH	vvH
vv=Note On velocity:	01H - 7FH (1 - 127)	

● Polyphonic Aftertouch

status	2nd byte	3rd byte
AnH	kkH	vvH

● Control Change

status	2nd byte	3rd byte
BnH	kkH	vvH
kk=control number:	00H–78H (0–120)	

● Program Change

status	2nd byte
CnH	ppH
pp=Program number:	00H–7FH (prog.1–prog.128)

● Channel Aftertouch

status	2nd byte
DnH	vvH

● Pitch Bend Change

status	2nd byte	3rd byte
EnH	llH	mmH
mm,ll=Pitch Bend value:	00 00H–40 00H–7F 7FH (-8192–0–+8191)	

■ Channel Mode messages

● All Sound Off (Controller number 120)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	78H	00H

● Reset All Controllers (Controller number 121)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	79H	00H

● Omni Off (Controller number 124)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	7CH	00H

* The same processing will be done as when an All Note Off message is received.

● Omni On (Controller number 125)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	7DH	00H

* The same processing will be done as when an All Note Off message is received.

● Mono (Controller number 126)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	7EH	mmH
mm=mono number:	00H–10H (0–16)	

* The same processing will be done as when an All Note Off message is received.

● Poly (Controller number 127)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	7FH	00H

* The same processing will be done as when an All Note Off message is received.

■ System Exclusive messages

status	data byte	status
F0H	iiH, ddH, ..., eeH	F7H

F0H:	System Exclusive message status
ii = ID number:	This is the ID number (manufacturer ID) that specifies the manufacturer whose exclusive message this is. Roland’s manufacturer ID is 41H.ID numbers 7EH and 7FH are defined in an expansion of the MIDI standard as Universal Non-realtime messages (7EH) and Universal Realtime Messages (7FH).
dd,..., ee = data:	00H–7FH (0–127)
F7H:	EOX (End Of Exclusive)

3.2 Messages not recorded during recording

■ Channel Mode messages

● Local On/Off (Controller number 122)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	7AH	00H

vv=value: 00H,7FH (Local off, Local on)

● All Note Off (Controller number 123)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	7BH	00H

* When an All Note Off message is received, all notes of the corresponding channel that are on will be sent Note Off's, and the resulting Note Off messages will be recorded.

3.3 Messages acknowledged for synchronization

■ System Common messages

● Song Position Pointer

status	2nd byte	3rd byte
F2H	mmH	llH

mm,ll=value: 00 00H–7F 7FH (0–16383)

■ System Realtime messages

● Timing Clock

status
F8H

* This message will be received if the Sync Mode parameter is SLAVE.

● Start

status
FAH

* This message will be received if the Sync Mode parameter is SLAVE or REMOTE.

● Continue

status
FBH

* This message will be received if the Sync Mode parameter is SLAVE or REMOTE.

● Stop

status
FCH

* This message will be received if the Sync Mode parameter is SLAVE or REMOTE.

4. Data transmission (Sequencer section)

4.1 Recorded messages are transmitted during playback.

4.2 If the Through parameter is ON, messages received (except for System Common messages and System Realtime messages) will be transmitted.

4.3 Messages that are generated and transmitted

4.3.1 Messages automatically generated by the system

■ Channel Mode messages

● Omni Off (Controller number 124)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	7CH	00H

* At start-up, this message is transmitted to all channels.

● Poly (Controller number 127)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	7FH	00H

* At start-up, this message is transmitted to all channels.

4.3.2 Messages generated and transmitted when the Sync Out is ON

■ System Common messages

● Song Position Pointer

status	2nd byte	3rd byte
F2H	mmH	llH

mm,ll=value: 00 00H–7F 7FH (0–16383)

■ System Realtime messages

● Timing Clock

status
F8H

● Start

status
FAH

● Continue

status
FBH

● Stop

status
FCH

5. Parameter address map

1.JX-305 (Model ID=00H 0BH)

* For addresses marked by #, the data is transmitted in two parts. For example, the hexadecimal data ABH would be divided into 0AH and 0BH, and transmitted in this order.
* Addresses for which the Description field is listed as “Reserved” have no meaning for the JX-305. They will be ignored.
* Parameter values enclosed in < > have no meaning for the JX-305.

Start Address	Description	
00 00 00 00	System	1-1
01 00 00 00	Part Info	1-2
02 00 00 00	Temporary Patch(part 1)	1-3
02 01 00 00	Temporary Patch(part 2)	
:		
02 06 00 00	Temporary Patch(part 7)	
02 09 00 00	Temporary Rhythm Setup	1-4
30 00 00 00	Temporary Pattern Setup	1-5
40 00 00 00	Temporary Pattern Body	1-6

■ 1-1.System

Offset Address	Description	
00 00	System Common	1-1-1
10 00	Part 1 Scale Tune	1-1-2
11 00	Part 2 Scale Tune	
:		
16 00	Part 7 Scale Tune	

■ 1-1-1.System Common

Offset Address	Size	Description	Data (Value)
00 00-00 05	0aaa aaaa	Reserved	—-
00 06	0aaa aaaa	Master Tune	0 - 126 *1
00 07	0000 000a	Scale Tune Switch	0 - 1 (OFF,ON)
00 08	0000 000a	M-FX Switch	0 - 1 (OFF,ON)
00 09	0000 000a	Delay Switch	0 - 1 (OFF,ON)
00 0A	0000 000a	Reverb Switch	0 - 1 (OFF,ON)
00 0B	0000 000a	Patch Remain	0 - 1 (OFF,ON)
00 0C-00 13	0aaa aaaa	Reserved	—-
00 14	0000 000a	Receive Program Change Switch	0 - 1 (OFF,ON)
00 15	0000 000a	Receive Bank Select Switch	0 - 1 (OFF,ON)
00 16-00 27	0aaa aaaa	Reserved	—-
00 28	0000 000a	Transmit Program Change Switch	0 - 1 (OFF,ON)
00 29	0000 000a	Transmit Bank Select Switch	0 - 1 (OFF,ON)
00 2A-00 61	0aaa aaaa	Reserved	—-
Total size	00 00 00 62		

*1: 427.4 - 452.6

■ 1-1-2.Scale Tune

Offset Address	Size	Description	Data (Value)
00 00	0aaa aaaa	Scale Tune for C	0 - 127 (-64 - +63)
00 01	0aaa aaaa	Scale Tune for C#	0 - 127 (-64 - +63)
00 02	0aaa aaaa	Scale Tune for D	0 - 127 (-64 - +63)
00 03	0aaa aaaa	Scale Tune for D#	0 - 127 (-64 - +63)
00 04	0aaa aaaa	Scale Tune for E	0 - 127 (-64 - +63)
00 05	0aaa aaaa	Scale Tune for F	0 - 127 (-64 - +63)
00 06	0aaa aaaa	Scale Tune for F#	0 - 127 (-64 - +63)
00 07	0aaa aaaa	Scale Tune for G	0 - 127 (-64 - +63)
00 08	0aaa aaaa	Scale Tune for G#	0 - 127 (-64 - +63)
00 09	0aaa aaaa	Scale Tune for A	0 - 127 (-64 - +63)
00 0A	0aaa aaaa	Scale Tune for A#	0 - 127 (-64 - +63)
00 0B	0aaa aaaa	Scale Tune for B	0 - 127 (-64 - +63)
Total size	00 00 00 0C		

■ 1-2.Part Info

Offset Address	Description	
00 00	Part Info Common	1-2-1
10 00	Part Info Part 1	1-2-2
11 00	Part Info Part 2	
:		
16 00	Part Info Part 7	
19 00	Part Info Part R	

■ 1-2-1.Part Info Common

Offset Address	Size	Description	Data (Value)
00 00-00 0C	0aaa aaaa	Reserved	—-
00 0D	00aa aaaa	M-FX Type	0 - 23
00 0E	0aaa aaaa	M-FX Parameter 1	0 - 127
00 0F	0aaa aaaa	M-FX Parameter 2	0 - 127
00 10	0aaa aaaa	M-FX Parameter 3	0 - 127
00 11	0aaa aaaa	M-FX Parameter 4	0 - 127
00 12	0aaa aaaa	M-FX Parameter 5	0 - 127
00 13	0aaa aaaa	M-FX Parameter 6	0 - 127
00 14	0aaa aaaa	M-FX Parameter 7	0 - 127
00 15	0aaa aaaa	M-FX Parameter 8	0 - 127
00 16	0aaa aaaa	M-FX Parameter 9	0 - 127
00 17	0aaa aaaa	M-FX Parameter 10	0 - 127
00 18	0aaa aaaa	M-FX Parameter 11	0 - 127
00 19	0aaa aaaa	M-FX Parameter 12	0 - 127
00 1A-00 1B	0aaa aaaa	Reserved	—-
00 1C	0aaa aaaa	M-FX Delay Send Level	0 - 127
00 1D	0aaa aaaa	M-FX Reverb Send Level	0 - 127
00 1E-00 21	0aaa aaaa	Reserved	—-
00 22	0aaa aaaa	Delay Level	0 - 127
00 23	0000 000a	Delay Type	0 - 1 *1
00 24	0aaa aaaa	Delay HF Damp	0 - 17 *4
00 25	0aaa aaaa	Delay Time	0 - 120
00 26	0aaa aaaa	Delay Feedback Level	0 - 98
00 27	0000 00aa	Delay Output Assign	0 - 2 *2
00 28	0000 0aaa	Reverb Type	0 - 7 *3
00 29	0aaa aaaa	Reverb Level	0 - 127
00 2A	0aaa aaaa	Reverb Time	0 - 127
00 2B	000a aaaa	Reverb HF Damp	0 - 17 *4
00 0C-00 2F	0aaa aaaa	Reserved	—-
00 30	0aaa aaaa	Voice Reserve 1	0 - 64
00 31	0aaa aaaa	Voice Reserve 2	0 - 64
00 32	0aaa aaaa	Voice Reserve 3	0 - 64
00 33	0aaa aaaa	Voice Reserve 4	0 - 64
00 34	0aaa aaaa	Voice Reserve 5	0 - 64
00 35	0aaa aaaa	Voice Reserve 6	0 - 64
00 36	0aaa aaaa	Voice Reserve 7	0 - 64
00 37-00 38	0aaa aaaa	Reserved	—-
00 39	0aaa aaaa	Voice Reserve R	0 - 64
00 3A-00 43	0aaa aaaa	Reserved	—-
Total size	00 00 00 44		

*1: SHORT, LONG

*2: LINE, REV, LINE+REV

*3: ROOM1, ROOM2, STAGE1, STAGE2, HALL1, HALL2

*4: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, BYPASS

M-FX Parameter		Value	Display
Type 0:	4-BAND-EQ		
prm1	Low Freq	0 - 1	200,400
prm2	Low Gain	0 - 30	-15 - +15
prm3	High Freq	0 - 1	4000,8000
prm4	High Gain	0 - 30	-15 - +15
prm5	Peak1 Freq	0 - 16	*1
prm6	Peak1 Q	0 - 4	0.5,1.0,2.0,4.0,8.0
prm7	Peak1 Gain	0 - 30	-15 - +15
prm8	Peak2 Freq	0 - 16	*1
prm9	Peak2 Q	0 - 4	0.5,1.0,2.0,4.0,8.0
prm10	Peak2 Gain	0 - 30	-15 - +15
prm11	Output Level	0 - 127	
Type 1:	SPECTRUM		
prm1	Low-High	0 - 30	-15 - +15
prm2	Middle Gain	0 - 30	-15 - +15
prm3	Width	0 - 4	1 - 5
prm4	Output Pan	0 - 127	L64 - R63
prm5	Output Level	0 - 127	
Type 2:	ENHANCER		
prm1	Sens	0 - 127	
prm2	Mix	0 - 127	
prm3	Low Gain	0 - 30	-15 - +15
prm4	High Gain	0 - 30	-15 - +15
prm5	Output Level	0 - 127	
Type 3:	OVERDRIVE		
prm1	Input Level	0 - 127	
prm2	Drive	0 - 127	
prm3	AMP Type	0 - 3	SMALL,BUILTIN,2STACK,3STACK
prm4	Output Pan	0 - 127	L64 - R63
prm5	Output Level	0 - 127	
Type 4:	DISTORTION		
prm1	Input Level	0 - 127	
prm2	Drive	0 - 127	
prm3	AMP Type	0 - 3	SMALL,BUILTIN,2STACK,3STACK
prm4	Output Pan	0 - 127	L64 - R63
prm5	Output Level	0 - 127	
Type 5:	Lo-Fi		
prm1	BitDown	0 - 7	
prm2	S-Rate Down	0 - 3	32,16,8,4
prm3	Post Gain	0 - 3	0,+6,+12,+18
prm4	Low Gain	0 - 30	-15 - +15
prm5	High Gain	0 - 30	-15 - +15
prm6	Output	0 - 1	MONO,STEREO
prm7	Output Level	0 - 127	

Type 6: NOISE			
prm1	Noise Type	0 - 17	1 - 18
prm2	Noise Level	0 - 127	
prm3	N Filter	0 - 17	*1,BYPASS
prm4	Lo-Fi Level	0 - 127	
prm5	Output Pan	0 - 127	L64 - R63
prm6	Output Level	0 - 127	
Type 7: RADIO-TUNG			
prm1	Radio Detune	0 - 127	
prm2	Noise Level	0 - 127	
prm3	Low Gain	0 - 30	-15 - +15
prm4	High Gain	0 - 30	-15 - +15
prm5	Output	0 - 1	MONO,STEREO
prm6	Output Level	0 - 127	
Type 8: PHONOGRAPH			
prm1	Disc Type	0 - 2	LP,EP,SP
prm2	D Noise Level	0 - 127	
prm3	Depth	0 - 20	0 - +20
prm4	Output Pan	0 - 127	L64 - R63
prm5	Output Level	0 - 127	
Type 9: COMPRESSOR			
prm1	Attack	0 - 127	
prm2	Sustain	0 - 127	
prm3	Post Gain	0 - 3	0,+6,+12,+18
prm4	Low Gain	0 - 30	-15 - +15
prm5	High Gain	0 - 30	-15 - +15
prm6	Output Level	0 - 127	
Type 10: LIMITER			
prm1	Threshold	0 - 127	
prm2	Ratio	0 - 3	1.5:1,2.0:1,4.0:1,100:1
prm3	Release	0 - 127	
prm4	Post Gain	0 - 3	0,+6,+12,+18
prm5	Output Pan	0 - 127	L64 - R63
prm6	Output Level	0 - 127	
Type 11: SLICER			
prm1	Timing Pattern	0 - 33	(pattern)
prm2	Rate	0 - 2	1/4,1/2,1/1
prm3	Accent Pattern	0 - 15	(pattern)
prm4	Accent Level	0 - 127	
prm5	Attack	0 - 9	1 - 10
prm6	Output Level	0 - 127	
Type 12: TREMOLO			
prm1	LFO Type	0 - 5	TRI,TRP,SIN,SAW1,SAW2,SQR
prm2	Rate	0 - 117	0.05 - 10.00,*2
prm3	Depth	0 - 127	
prm4	Low Gain	0 - 30	-15 - +15
prm5	High Gain	0 - 30	-15 - +15
prm6	Output Level	0 - 127	
Type 13: PHASER			
prm1	Manual	0 - 125	100 - 8000
prm2	Rate	0 - 117	0.05 - 10.00,*2
prm3	Depth	0 - 127	
prm4	Resonance	0 - 127	
prm5	Mix	0 - 127	
prm6	Output Pan	0 - 127	L64 - R63
prm7	Output Level	0 - 127	
Type 14: CHORUS			
prm1	Pre Delay	0 - 125	0.0 - 100
prm2	Rate	0 - 117	0.05 - 10.00,*2
prm3	Depth	0 - 127	
prm4	Phase	0 - 90	0 - 180
prm5	Filter Type	0 - 2	OFF,LPF,HPF
prm6	Cutoff	0 - 16	*1
prm7	Balance	0 - 100	D100:0E - D0:100E
prm8	Output Level	0 - 127	
Type 15: SPACE-D			
prm1	Pre Delay	0 - 125	0.0 - 100
prm2	Rate	0 - 117	0.05 - 10.00,*2
prm3	Depth	0 - 127	
prm4	Phase	0 - 90	0 - 180
prm5	Low Gain	0 - 30	-15 - +15
prm6	High Gain	0 - 30	-15 - +15
prm7	Balance	0 - 100	D100:0E - D0:100E
ptm8	Output Level	0 - 127	
Type 16: TETRA-CHORUS			
prm1	Pre Delay	0 - 125	0.0 - 100
prm2	Rate	0 - 117	0.05 - 10.00,*2
prm3	Depth	0 - 127	
prm4	Pre Dly Devi	0 - 20	
prm5	Depth Devi	0 - 40	-20 - +20
prm6	Pan Devi	0 - 20	
prm7	Balance	0 - 100	D100:0E - D0:100E
prm8	Output Level	0 - 127	
Type 17: FLANGER			
prm1	Pre Delay	0 - 125	0.0 - 100
prm2	Rate	0 - 117	0.05 - 10.00,(rate)
prm3	Depth	0 - 127	
prm4	Feedback	0 - 98	0 - +98
prm5	Phase	0 - 90	0 - 180
prm6	Filter Type	0 - 2	OFF,LPF,HPF
prm7	Cutoff	0 - 16	*1
prm8	Balance	0 - 100	D100:0E - D0:100E
prm9	Output Level	0 - 127	
Type 18: ST-FLANGER			
prm1	Pre Delay	0 - 125	0.0 - 100
prm2	Rate	0 - 117	0.05 - 10.00,*2
prm3	Depth	0 - 127	
prm4	Feedback	0 - 98	0 - +98
prm5	Phase	0 - 90	0 - 180
prm6	Step Rate	0 - 125	0.05 - 10.00,*2
prm7	Balance	0 - 100	D100:0E - D0:100E
prm8	Output Level	0 - 127	
Type 19: SHORT-DELAY			
prm1	Time L	0 - 103	0.1 - 190

```
 prm2   Time R          0 - 103         0.1 - 190
 prm3   HF Damp         0 - 17          *1,BYPASS
 prm4   Feedback        0 - 98          0 - +98
 prm5   Auto Pan        0 - 18          OFF,(rate)
 prm6   Low Gain        0 - 30          -15 - +15
 prm7   High Gain       0 - 30          -15 - +15
 prm8   Balance         0 - 100         D100:0E - D0:100E
 prm9   Output Level    0 - 127
--------------------------------------------------------------------------------
Type 20:  AUTO-PAN
 prm1   LFO type        0 - 5           TRI,TRP,SIN,SAW1,SAW2,SQR
 prm2   Rate            0 - 117         0.05 - 10.00,*2
 prm3   Bass Sense      0 - 2           OFF,MODE1,MODE2
 prm4   Depth           0 - 127
 prm5   Low Gain        0 - 30          -15 - +15
 prm6   High Gain       0 - 30          -15 - +15
 prm7   Output Level    0 - 127
--------------------------------------------------------------------------------
Type 21:  FB-P-SHIFT
 prm1   Coarse          0 - 36          -24 - +12
 prm2   Fine            0 - 100         -100 - +100
 prm3   Output Pan      0 - 127
 prm4   Pre Delay       0 - 125         0.0 - 100
 prm5   Mode            0 - 4           1 - 5
 prm6   Feedback        0 - 98          0 - +98
 prm7   Low Gain        0 - 30          -15 - +15
 prm8   High Gain       0 - 30          -15 - +15
 prm9   Balance         0 - 100         D100:0E - D0:100E
 prm10  Output Level    0 - 127
--------------------------------------------------------------------------------
Type 22:  REVERB
 prm1   Rev Type        0 - 5           ROOM1,ROOM2,STAGE1,STAGE2,HALL1,HALL2
 prm2   Time            0 - 127
 prm3   HF Damp         0 - 17          *1,BYPASS
 prm4   Balance         0 - 100         D100:0E - D0:100E
 prm5   Output Level    0 - 127
--------------------------------------------------------------------------------
Type 23:  GATE-REVERB
 prm1   Gate Type       0 - 3           NORMAL,REVERSE,SWEEP1,SWEEP2
 prm2   Gate Time       0 - 65          5 - 330
 prm3   Balance         0 - 100         D100:0E - D0:100E
 prm4   Output Level    0 - 127
================================================================================
```

*1: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250,1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000

*2: 1/16, 1/12, 3/32, 1/8, 1/6, 3/16, 1/4, 1/3, 3/8,1/2, 2/3, 3/4, 1/1, 2MES, 3MES, 4MES, 8MES, 16MES

■ 1-2-2.Part Info Part

Offset Address	Size	Description	Data (Value)	
00 00	0000 000a	Receive Switch	0 - 1 (OFF,ON)	
00 01	0aaa aaaa	Reserved	–-	
00 02	0000 00aa	Patch Group Type	0 - 3 *1	
00 03	0aaa aaaa	Patch Group ID	0 - 127	
# 00 04	0000 aaaa 0000 bbbb	Patch Number	0 - 254 (001 - 255)	
00 06	0aaa aaaa	Part Level	0 - 127	
00 07	0aaa aaaa	Part Pan	0 - 127 (L64 - 63R)	
00 08	0aaa aaaa	Part Key Shift	0 - 96 (-48 - +48)	
00 09	0aaa aaaa	Part Fine Tune	0 - 100 (-50 - +50)	
00 0A	0000 0aaa	M-FX Switch	0 - 4 *2	
00 0B	0aaa aaaa	Reserved	–-	
00 0C	0aaa aaaa	Delay Send Level	0 - 127	
00 0D	0aaa aaaa	Reverb Send Level	0 - 127	
00 0E-00 19	0aaa aaaa	Reserved	–-	
Total size	00 00 00 1A			

*1: PRESET, <Reserved, Reserved>, USER&CARD

*2: OFF, ON, <Reserved, Reserved>, RHY

■ 1-3.Patch

Offset Address	Description	
00 00	Patch Common	1-3-1
10 00	Patch Tone 1	1-3-2
12 00	Patch Tone 2	
14 00	Patch Tone 3	
16 00	Patch Tone 4	

■ 1-3-1.Patch Common

Offset Address	Size	Description	Data (Value)
00 00	0aaa aaaa	Patch Name 1	32 - 125
00 01	0aaa aaaa	Patch Name 2	32 - 125
00 02	0aaa aaaa	Patch Name 3	32 - 125
00 03	0aaa aaaa	Patch Name 4	32 - 125
00 04	0aaa aaaa	Patch Name 5	32 - 125
00 05	0aaa aaaa	Patch Name 6	32 - 125
00 06	0aaa aaaa	Patch Name 7	32 - 125
00 07	0aaa aaaa	Patch Name 8	32 - 125
00 08	0aaa aaaa	Patch Name 9	32 - 125
00 09	0aaa aaaa	Patch Name 10	32 - 125
00 0A	0aaa aaaa	Patch Name 11	32 - 125
00 0B	0aaa aaaa	Patch Name 12	32 - 125
00 0C-00 30	0aaa aaaa	Reserved	–-
00 31	0000 aaaa	Bend Range Up	0 - 12

00 32	00aa aaaa	Bend Range Down	0 - 48 (0 - -48)
00 33	0000 000a	Solo Switch	0 - 1 (OFF,ON)
00 34	0000 000a	Solo Legato Switch	0 - 1 (OFF,ON)
00 35	0000 000a	Portamento Switch	0 - 1 (OFF,ON)
00 36	0000 000a	Portamento Mode	0 - 1 *1
00 37	0000 000a	Portamento Type	0 - 1 (RATE,TIME)
00 38	0000 000a	Portamento Start	0 - 1 (PITCH,NOTE)
00 39	0aaa aaaa	Portamento Time	0 - 127
00 3A-00 3F	0aaa aaaa	Reserved	—-
00 40	0000 000a	Velocity Range Switch	0 - 1 (OFF,ON)
00 41	0aaa aaaa	Reserved	—-
00 42	0000 00aa	Stretch Tune Depth	0 - 3 (OFF,1 - 3)
00 43	0000 000a	Voice Priority	0 - 1 *2
00 44	0000 aaaa	Structure Type 1&2	0 - 9 (1 - 10)
00 45	0000 00aa	Booster 1&2	0 - 3 *3
00 46	0000 aaaa	Structure Type 3&4	0 - 9 (1 - 10)
00 47	0000 00aa	Booster 3&4	0 - 3 *3
00 48-00 49	0aaa aaaa	Reserved	—-
Total size	00 00 00 4A		

*1: NORMAL, LEGATO

*2: LAST, LOUDEST

*3: 0, +6, +12, +18

■ 1-3-2.Patch Tone

Offset Address	Size	Description	Data (Value)
00 00	0000 000a	Tone Switch	0 - 1 (OFF,ON)
00 01	0000 0000	Wave Group Type	0
00 02	0000 00aa	Wave Group ID	0 - 3 *1
# 00 03	0000 aaaa	Wave Number	0 - 254
	0000 bbbb		(001 - 255)
00 05	0000 00aa	Wave Gain	0 - 3 *2
00 06	0000 000a	FXM Switch	0 - 1 (OFF,ON)
00 07	0000 00aa	FXM Color	0 - 3 (1 - 4)
00 08	0000 aaaa	FXM Depth	0 - 15 (1 - 16)
00 09-00 0A	0aaa aaaa	Reserved	—-
00 0B	0aaa aaaa	Velocity Cross Fade	0 - 127
00 0C	0aaa aaaa	Velocity Range Lower	1 - 127 *3
00 0D	0aaa aaaa	Velocity Range Upper	1 - 127 *4
00 0E	0aaa aaaa	Keyboard Range Lower	0 - 127 *5
00 0F	0aaa aaaa	Keyboard Range Upper	0 - 127 *6
00 10-00 14	0aaa aaaa	Reserved	—-
00 15	000a aaaa	Modulation Destination 1	0 - 15 *7
00 16	0aaa aaaa	Modulation Depth 1	0 - 126 (-63 - +63)
00 17	000a aaaa	Modulation Destination 2	0 - 15 *7
00 18	0aaa aaaa	Modulation Depth 2	0 - 126 (-63 - +63)
00 19	000a aaaa	Modulation Destination 3	0 - 15 *7
00 1A	0aaa aaaa	Modulation Depth 3	0 - 126 (-63 - +63)
00 1B	000a aaaa	Modulation Destination 4	0 - 15 *7
00 1C	0aaa aaaa	Modulation Depth 4	0 - 126 (-63 - +63)
00 1D	000a aaaa	Pitch Bend Destination 1	0 - 15 *7
00 1E	0aaa aaaa	Pitch Bend Depth 1	0 - 126 (-63 - +63)
00 1F	000a aaaa	Pitch Bend Destination 2	0 - 15 *7
00 20	0aaa aaaa	Pitch Bend Depth 2	0 - 126 (-63 - +63)
00 21	000a aaaa	Pitch Bend Destination 3	0 - 15 *7
00 22	0aaa aaaa	Pitch Bend Depth 3	0 - 126 (-63 - +63)
00 23	000a aaaa	Pitch Bend Destination 4	0 - 15 *7
00 24	0aaa aaaa	Pitch Bend Depth 4	0 - 126 (-63 - +63)
00 25	000a aaaa	Aftertouch Destination 1	0 - 15 *7
00 26	0aaa aaaa	Aftertouch Depth 1	0 - 126 (-63 - +63)
00 27	000a aaaa	Aftertouch Destination 2	0 - 15 *7
00 28	0aaa aaaa	Aftertouch Depth 2	0 - 126 (-63 - +63)
00 29	000a aaaa	Aftertouch Destination 3	0 - 15 *7
00 2A	0aaa aaaa	Aftertouch Depth 3	0 - 126 (-63 - +63)
00 2B	000a aaaa	Aftertouch Destination 4	0 - 15 *7
00 2C	0aaa aaaa	Aftertouch Depth 4	0 - 126 (-63 - +63)
00 2D	0000 0aaa	LFO1 Waveform	0 - 7 *8
00 2E	0000 000a	LFO1 Key Sync	0 - 1 (OFF,ON)
00 2F	0aaa aaaa	LFO1 Rate	0 - 127
00 30	0000 0aaa	LFO1 Offset	0 - 4 *9
00 31	0aaa aaaa	LFO1 Delay Time	0 - 127
00 32	0000 00aa	LFO1 Fade Mode	0 - 3 *10
00 33	0aaa aaaa	LFO1 Fade Time	0 - 127
00 34	0000 000a	LFO1 Tempo Sync	0 - 1 (OFF,ON)
00 35	0000 0aaa	LFO2 Waveform	0 - 7 *8
00 36	0000 000a	LFO2 Key Sync	0 - 1 (OFF,ON)
00 37	0aaa aaaa	LFO2 Rate	0 - 127
00 38	0000 0aaa	LFO2 Offset	0 - 4 *9
00 39	0aaa aaaa	LFO2 Delay Time	0 - 127
00 3A	0000 00aa	LFO2 Fade Mode	0 - 3 *10
00 3B	0aaa aaaa	LFO2 Fade Time	0 - 127
00 3C	0000 000a	LFO2 Tempo Sync	0 - 1 (OFF,ON)
00 3D	0aaa aaaa	Coarse Tune	0 - 96 (-48 - +48)
00 3E	0aaa aaaa	Fine Tune	0 - 100 (-50 - +50)
00 3F	000a aaaa	Random Pitch Depth	0 - 30 *11
00 40	0000 aaaa	Pitch Keyfollow	0 - 15 *12
00 41	000a aaaa	Pitch Envelope Depth	0 - 24 (-12 - +12)
00 42	0aaa aaaa	Pitch Envelope Velocity Sens	0 - 125 *13
00 43	0000 aaaa	Pitch Envelope Velocity Time1	0 - 14 *14
00 44	0000 aaaa	Pitch Envelope Velocity Time4	0 - 14 *14
00 45	0000 aaaa	Pitch Envelope Time Keyfollow	0 - 14 *14
00 46	0aaa aaaa	Pitch Envelope Time 1	0 - 127
00 47	0aaa aaaa	Pitch Envelope Time 2	0 - 127
00 48	0aaa aaaa	Pitch Envelope Time 3	0 - 127
00 49	0aaa aaaa	Pitch Envelope Time 4	0 - 127
00 4A	0aaa aaaa	Pitch Envelope Level 1	0 - 126 (-63 - +63)
00 4B	0aaa aaaa	Pitch Envelope Level 2	0 - 126 (-63 - +63)
00 4C	0aaa aaaa	Pitch Envelope Level 3	0 - 126 (-63 - +63)
00 4D	0aaa aaaa	Pitch Envelope Level 4	0 - 126 (-63 - +63)

00 4E	0aaa aaaa	Pitch LFO1 Depth	0 - 126 (-63 - +63)
00 4F	0aaa aaaa	Pitch LFO2 Depth	0 - 126 (-63 - +63)
00 50	0000 0aaa	Filter Type	0 - 4 *15
00 51	0aaa aaaa	Cutoff Frequency	0 - 127
00 52	0000 aaaa	Cutoff Keyfollow	0 - 15 *12
00 53	0aaa aaaa	Resonance	0 - 127
00 54	0aaa aaaa	Resonance Velocity Sens	0 - 125 *13
00 55	0aaa aaaa	Filter Envelope Depth	0 - 126 (-63 - +63)
00 56	0000 0aaa	Filter Envelope Velocity Curve	0 - 6 (1 - 7)
00 57	0aaa aaaa	Filter Envelope Velocity Sens	0 - 125 *13
00 58	0000 aaaa	Filter Envelope Velocity Time1	0 - 14 *14
00 59	0000 aaaa	Filter Envelope Velocity Time4	0 - 14 *14
00 5A	0000 aaaa	Filter Envelope Time Keyfollow	0 - 14 *14
00 5B	0aaa aaaa	Filter Envelope Time 1	0 - 127
00 5C	0aaa aaaa	Filter Envelope Time 2	0 - 127
00 5D	0aaa aaaa	Filter Envelope Time 3	0 - 127
00 5E	0aaa aaaa	Filter Envelope Time 4	0 - 127
00 5F	0aaa aaaa	Filter Envelope Level 1	0 - 127
00 60	0aaa aaaa	Filter Envelope Level 2	0 - 127
00 61	0aaa aaaa	Filter Envelope Level 3	0 - 127
00 62	0aaa aaaa	Filter Envelope Level 4	0 - 127
00 63	0aaa aaaa	Filter LFO1 Depth	0 - 126 (-63 - +63)
00 64	0aaa aaaa	Filter LFO2 Depth	0 - 126 (-63 - +63)
00 65	0aaa aaaa	Tone Level	0 - 127
00 66	0000 00aa	Bias Direction	0 - 3 *16
00 67	0aaa aaaa	Bias Point	0 - 127 (C-1 - G9)
00 68	0000 aaaa	Bias Level	0 - 14 *14
00 69	0000 0aaa	Amp Envelope Velocity Curve	0 - 6 (1 - 7)
00 6A	0aaa aaaa	Amp Envelope Velocity Sens	0 - 125 *13
00 6B	0000 aaaa	Amp Envelope Velocity Time1	0 - 14 *14
00 6C	0000 aaaa	Amp Envelope Velocity Time4	0 - 14 *14
00 6D	0000 aaaa	Amp Envelope Time Keyfollow	0 - 14 *14
00 6E	0aaa aaaa	Amp Envelope Time 1	0 - 127
00 6F	0aaa aaaa	Amp Envelope Time 2	0 - 127
00 70	0aaa aaaa	Amp Envelope Time 3	0 - 127
00 71	0aaa aaaa	Amp Envelope Time 4	0 - 127
00 72	0aaa aaaa	Amp Envelope Level 1	0 - 127
00 73	0aaa aaaa	Amp Envelope Level 2	0 - 127
00 74	0aaa aaaa	Amp Envelope Level 3	0 - 127
00 75	0aaa aaaa	Amp LFO1 Depth	0 - 126 (-63 - +63)
00 76	0aaa aaaa	Amp LFO2 Depth	0 - 126 (-63 - +63)
00 77	0aaa aaaa	Tone Pan	0 - 127 (L64 - 63R)
00 78	0000 aaaa	Pan Keyfollow	0 - 14 *14
00 79	00aa aaaa	Random Pan Switch	0,63 (OFF,ON)
00 7A	0aaa aaaa	Alternate Pan Depth	1 - 127 (L63 - 63R)
00 7B	0aaa aaaa	Pan LFO1 Depth	0 - 126 (L63 - 63R)
00 7C	0aaa aaaa	Pan LFO2 Depth	0 - 126 (L63 - 63R)
00 7D-01 00	0aaa aaaa	Reserved	—-
Total size	00 00 01 01		

*1: <Reserved>, INTA, INTB, INTC

*2: -6, 0, +6, +12

*3: 1 - Upper

*4: Lower - 127

*5: C-1 - Upper

*6: Lower - G9

*7: OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, L1P, LP2, L1F, L2F, L1A, L2A, L1p, L2p, L1R, L2R

*8: TRI, SIN, SAW, SQR, TRP, S&H, RND, CHS

*9: -100, -50, 0, +50, +100

*10: ON-IN, ON-OUT, OFF-IN, OFF-OUT

*11: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900, 1000, 1100, 1200

*12: -100, -70, -50, -30, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100, +120, +150, +200

*13: -100 - +150

*14: -100, -70, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100

*15: OFF, LPF, BPF, HPF, PKG

*16: LOWER, UPPER, LOW&UP, ALL

■ 1-4.Rhythm Setup

Offset Address	Description	
00 00	Rhythm Common	1-4-1
23 00	Rhythm Note for Key# 35	1-4-2
24 00	Rhythm Note for Key# 36	
:		
62 00	Rhythm Note for Key# 98	

■ 1-4-1.Rhythm Common

Offset Address	Size	Description	Data (Value)
00 00	0aaa aaaa	Rhythm Name 1	32 - 125
00 01	0aaa aaaa	Rhythm Name 2	32 - 125
00 02	0aaa aaaa	Rhythm Name 3	32 - 125
00 03	0aaa aaaa	Rhythm Name 4	32 - 125
00 04	0aaa aaaa	Rhythm Name 5	32 - 125
00 05	0aaa aaaa	Rhythm Name 6	32 - 125
00 06	0aaa aaaa	Rhythm Name 7	32 - 125
00 07	0aaa aaaa	Rhythm Name 8	32 - 125
00 08	0aaa aaaa	Rhythm Name 9	32 - 125
00 09	0aaa aaaa	Rhythm Name 10	32 - 125
00 0A	0aaa aaaa	Rhythm Name 11	32 - 125
00 0B	0aaa aaaa	Rhythm Name 12	32 - 125
Total size	00 00 00 0C		

■ 1-4-2.Rhythm Note

Offset Address	Size	Description	Data (Value)
00 00	0000 000a	Tone Switch	0 - 1 (OFF,ON)
00 01	0000 0000	Wave Group Type	0
00 02	0000 00aa	Wave Group ID	0 - 3 *1
# 00 03	0000 aaaa	Wave Number	0 - 254
	0000 bbbb		(001 - 255)
00 05	0000 00aa	Wave Gain	0 - 3 *2
00 06	0000 aaaa	Bend Range	0 - 12
00 07	000a aaaa	Mute Group	0 - 31 (OFF,1 - 31)
00 08	0000 000a	Envelope Mode	0 - 1 *3
00 09-00 0B	0aaa aaaa	Reserved	–-
00 0C	0aaa aaaa	Coarse Tune	0 - 120 (-60 - +60)
00 0D	0aaa aaaa	Fine Tune	0 - 100 (-50 - +50)
00 0E	000a aaaa	Random Pitch Depth	0 - 30 *4
00 0F	000a aaaa	Pitch Envelope Depth	0 - 24 (-12 - +12)
00 10	0aaa aaaa	Pitch Envelope Velocity Sens	0 - 125 *5
00 11	0000 aaaa	Pitch Envelope Velocity Time	0 - 14 *6
00 12	0aaa aaaa	Pitch Envelope Time 1	0 - 127
00 13	0aaa aaaa	Pitch Envelope Time 2	0 - 127
00 14	0aaa aaaa	Pitch Envelope Time 3	0 - 127
00 15	0aaa aaaa	Pitch Envelope Time 4	0 - 127
00 16	0aaa aaaa	Pitch Envelope Level 1	0 - 126 (-63 - +63)
00 17	0aaa aaaa	Pitch Envelope Level 2	0 - 126 (-63 - +63)
00 18	0aaa aaaa	Pitch Envelope Level 3	0 - 126 (-63 - +63)
00 19	0aaa aaaa	Pitch Envelope Level 4	0 - 126 (-63 - +63)
00 1A	0000 0aaa	Filter Type	0 - 4 *7
00 1B	0aaa aaaa	Cutoff Frequency	0 - 127
00 1C	0aaa aaaa	Resonance	0 - 127
00 1D	0aaa aaaa	Resonance Velocity Sens	0 - 125 *5
00 1E	0aaa aaaa	Filter Envelope Depth	0 - 126 (-63 - +63)
00 1F	0aaa aaaa	Filter Envelope Velocity Sens	0 - 125 *5
00 20	0000 aaaa	Filter Envelope Velocity Time	0 - 14 *6
00 21	0aaa aaaa	Filter Envelope Time 1	0 - 127
00 22	0aaa aaaa	Filter Envelope Time 2	0 - 127
00 23	0aaa aaaa	Filter Envelope Time 3	0 - 127
00 24	0aaa aaaa	Filter Envelope Time 4	0 - 127
00 25	0aaa aaaa	Filter Envelope Level 1	0 - 127
00 26	0aaa aaaa	Filter Envelope Level 2	0 - 127
00 27	0aaa aaaa	Filter Envelope Level 3	0 - 127
00 28	0aaa aaaa	Filter Envelope Level 4	0 - 127
00 29	0aaa aaaa	Tone Level	0 - 127
00 2A	0aaa aaaa	Amp Envelope Velocity Sens	0 - 125 *5
00 2B	0000 aaaa	Amp Envelope Velocity Time	0 - 14 *6
00 2C	0aaa aaaa	Amp Envelope Time 1	0 - 127
00 2D	0aaa aaaa	Amp Envelope Time 2	0 - 127
00 2E	0aaa aaaa	Amp Envelope Time 3	0 - 127
00 2F	0aaa aaaa	Amp Envelope Time 4	0 - 127
00 30	0aaa aaaa	Amp Envelope Level 1	0 - 127
00 31	0aaa aaaa	Amp Envelope Level 2	0 - 127
00 32	0aaa aaaa	Amp Envelope Level 3	0 - 127
00 33	0aaa aaaa	Tone Pan	0 - 127 (L64 - 63R)
00 34	00aa aaaa	Random Pan Switch	0,63 (OFF,ON)
00 35	0aaa aaaa	Alternate Pan Depth	1 - 127 (L63 - 63R)
00 36	0000 00aa	M-FX Switch	0 - 3 *8
00 37	0aaa aaaa	Reserved	–-
00 38	0aaa aaaa	Delay Send Level	0 - 127
00 39	0aaa aaaa	Reverb Send Level	0 - 127
Total size	00 00 00 3A		

*1: <Reserved>, INTA, INTB, INTC

*2: -6, 0, +6, +12

*3: NO-SUS, SUSTAIN

*4: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900, 1000, 1100, 1200

*5: -100 - +150

*6: -100, -70, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100

*7: OFF, LPF, BPF, HPF, PKG

*8: OFF, ON, <Reserved, Reserved>

■ 1-5. Sequencer Temporary Pattern Setup

Offset Address	Size	Description	Data (Value)
00 00	0aaa aaaa	Temporary Pattern Setup	0 - 127
:	:	:	
Total size	0F 7F 7F 7F		

■ 1-6.Sequencer Temporary Pattern Body

Offset Address	Size	Description	Data (Value)
00 00	0aaa aaaa	Temporary Pattern Body	0 - 127
:	:	:	
Total size	7F 7F 7F 7F		

■ 2. GS (Model ID=42H)

Start address	Description	
40 11 00	Scale Tune Part1	2-1
40 12 00	: Part2	
40 13 00	: Part3	
40 14 00	: Part4	
40 15 00	: Part5	
40 16 00	: Part6	
40 17 00	: Part7	

■ 2-1. Scale Tune

Offset Address	Size	Description	Data (Value)
40	0aaa aaaa	Scale Tune for C	0 - 127 (-64 - +63)
41	0aaa aaaa	Scale Tune for C#	0 - 127 (-64 - +63)
42	0aaa aaaa	Scale Tune for D	0 - 127 (-64 - +63)
43	0aaa aaaa	Scale Tune for D#	0 - 127 (-64 - +63)
44	0aaa aaaa	Scale Tune for E	0 - 127 (-64 - +63)
45	0aaa aaaa	Scale Tune for F	0 - 127 (-64 - +63)
46	0aaa aaaa	Scale Tune for F#	0 - 127 (-64 - +63)
47	0aaa aaaa	Scale Tune for G	0 - 127 (-64 - +63)
48	0aaa aaaa	Scale Tune for G#	0 - 127 (-64 - +63)
49	0aaa aaaa	Scale Tune for A	0 - 127 (-64 - +63)
4A	0aaa aaaa	Scale Tune for A#	0 - 127 (-64 - +63)
4B	0aaa aaaa	Scale Tune for B	0 - 127 (-64 - +63)
Total size	00 00 0C		

Note) In order for GS exclusive messages to be received correctly by the JX-305, the starting address of the message must be the starting address of each part (the address of Scale Tune C; i.e., offset 40).

■ 3. Quick SysEx (Model ID=3AH)

Start address	Description	
30 00	Quick SysEx Part1	3-1
31 00	: Part2	
:	:	
36 00	: Part7	
39 00	: PartR	3-2
70 00	: Sequencer	3-3

■ 3-1. Quick SysEx Part

Offset Address	Size DataL	DataE	Description	Data (Value L)
0F	0000 aaaa	0000 0000	LFO1 Wave Form	0 - 7 *1
14	0aaa aaaa	0000 0000	LFO1 Fade Time	0 - 127
15	0aaa aaaa	0000 0000	Coarse Tune	16 - 112 (-48 - +48)
19	0aaa aaaa	0000 0000	Pitch Env Depth	52 - 76 (-12 - +12)
1A	0aaa aaaa	0000 0000	Pitch Env Attack	0 - 127
1B	0aaa aaaa	0000 0000	Pitch Env Decay	0 - 127
1C	0aaa aaaa	0000 0000	Filter Env Sustain	1 - 127 (-63 - +63)
1D	0aaa aaaa	0000 0000	Filter Env Release	0 - 127
1F	0aaa aaaa	0000 0000	Amp Env Sustain	0 - 127
22	0000 0aaa	0000 0000	Filter Type	0 - 4 *2
23	0aaa aaaa	0000 0000	Tone Pan	0 - 127 (-64 - +63)
24	0aaa aaaa	0000 0000	Tone Level	0 - 127
25	00aa aaaa	0000 0000	Random Pan Switch	0,63 (OFF,ON)
27	0aaa aaaa	0000 0000	Pitch Env Sustain	1 - 127 (-63 - +63)
28	0aaa aaaa	0000 0000	Pitch Env Release	0 - 127
55	0aaa aaaa	0000 0000	Part Key Shift	16 - 112 (-48 - +48)
56	0000 00aa	0000 0000	Part M-FX Switch	0 - 3 *3

*1: TRI, SIN, SAW, SQR, TRP, S&H, RND, CHS

*2: OFF, LPF, BPF, HPF, PKG

*3: OFF, ON, <Reserved, Reserved>

Note) In order for quick exclusive messages to be received correctly by the JX-305, the starting address of the message must be the starting address of each part.

■ 3-2. Quick SysEx Rhythm

Offset Address	Size DataL	DataE *1	Description	Data (Value L)
15	0aaa aaaa	0000 aaaa	Coarse Tune	0 - 120(-60 - +60)
19	0aaa aaaa	0000 aaaa	Pitch Env Depth	52 - 76 (-12 - +12)
1A	0aaa aaaa	0000 aaaa	Pitch Env Attack	0 - 127
1B	0aaa aaaa	0000 aaaa	Pitch Env Decay	0 - 127
1C	0aaa aaaa	0000 aaaa	Filter Env Sustain	0 - 127
1D	0aaa aaaa	0000 aaaa	Filter Env Release	0 - 127
1F	0aaa aaaa	0000 aaaa	Amp Env Sustain	0 - 127
22	0000 0aaa	0000 aaaa	Filter Type	0 - 4 *2
23	0aaa aaaa	0000 aaaa	Tone Pan	0 - 126 (-63 - +63)
24	0aaa aaaa	0000 aaaa	Tone Level	0 - 127
25	00aa aaaa	0000 aaaa	Random Pan Switch	0,63 (OFF,ON)
27	0aaa aaaa	0000 aaaa	Pitch Env Sustain	0 - 127
28	0aaa aaaa	0000 aaaa	Pitch Env Release	0 - 127
47	0aaa aaaa	0000 aaaa	Resonance	0 - 127
48	0aaa aaaa	0000 aaaa	Amp Env Release Time	0 - 127
49	0aaa aaaa	0000 aaaa	Amp Env Attack Time	0 - 127
4A	0aaa aaaa	0000 aaaa	Cutoff Frequency	0 - 127
4B	0aaa aaaa	0000 aaaa	Amp Env Decay	0 - 127
4D	0aaa aaaa	0000 aaaa	Fine Tune	14 - 114 (-50 - +50)

51	0aaa aaaa 0000 aaaa	Filter Env Depth	1 - 127 (-63 - +63)
52	0aaa aaaa 0000 aaaa	Filter Env Attack	0 - 127
53	0aaa aaaa 0000 aaaa	Filter Env Decay	0 - 127
55	0aaa aaaa 0000 0000	Part Key Shift	16 - 112 (-48 - +48)
56	0000 00aa 0000 0000	Part M-FX Switch	0 - 4 *3

*1: Rhythm Tone Select : BD, SD, HH, CLP, CYM, TOM / PEC, HIT, OTHERS = 0 - 7, ALL = 9

*2: OFF, LPF, BPF, HPF, PKG

*3: OFF, ON, <Reserved, Reserved>, RHY

Note) In order for quick exclusive messages to be received correctly by the JX-305, the starting address of the message must be the starting address of each part.

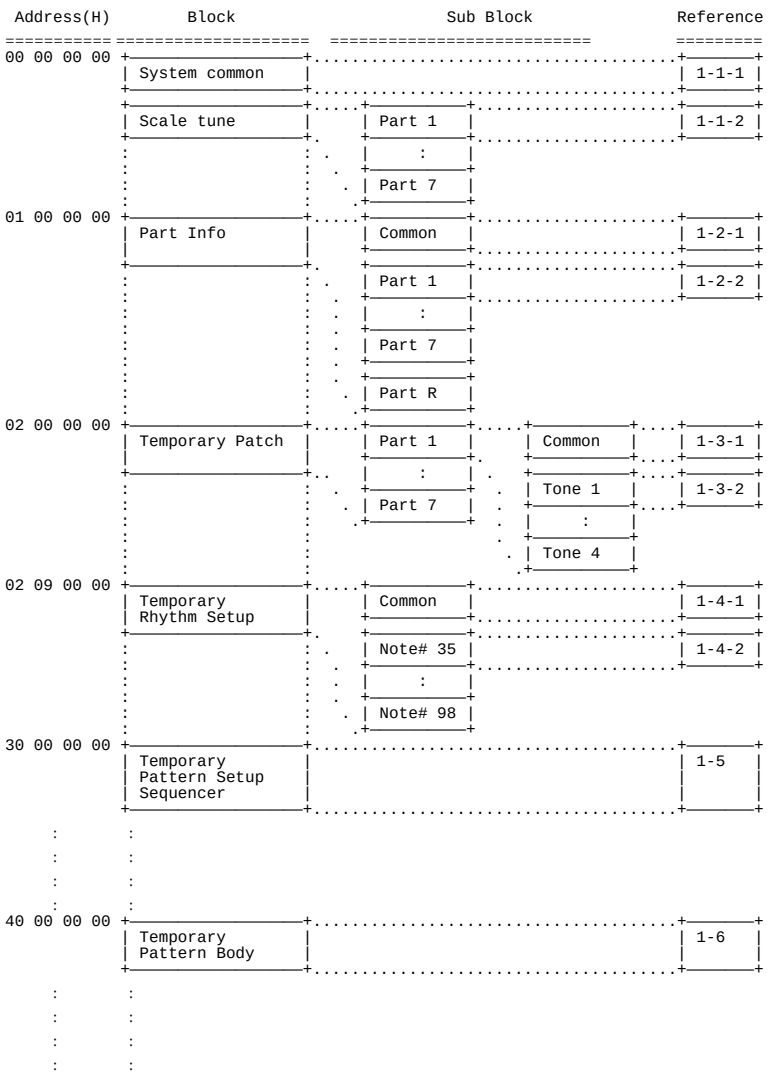
■ 3-3. Quick SysEx Sequencer

Offset Address	Size DataL	DataE	Description	Data(Value L/E)
01	0000 aaaa	0000 000a	Part Mute	0-6,9 / 0,1
02	0000 aaaa	0000 000a	Drum Mute	0-7*1 / 0,1
03	0aaa aaaa	0aaa aaaa	Tempo	7-93 / 0-127

*1: BD,SD,HH,CLP,CYM,TOM / PEC,HIT,OTHERS

■ Address block map

The following is an outline of the address map for Exclusive messages



6. Supplementary material

■ Decimal/Hexadecimal table

MIDI uses 7-bit hexadecimal values to indicate data values and the address and size of exclusive messages. The following table shows the correspondence between decimal and hexadecimal numbers.

* Hexadecimal values are indicated by a following 'H.'

D	H	D	H	D	H	D	H
0	00H	32	20H	64	40H	96	60H
1	01H	33	21H	65	41H	97	61H
2	02H	34	22H	66	42H	98	62H
3	03H	35	23H	67	43H	99	63H
4	04H	36	24H	68	44H	100	64H
5	05H	37	25H	69	45H	101	65H
6	06H	38	26H	70	46H	102	66H
7	07H	39	27H	71	47H	103	67H
8	08H	40	28H	72	48H	104	68H
9	09H	41	29H	73	49H	105	69H
10	0AH	42	2AH	74	4AH	106	6AH
11	0BH	43	2BH	75	4BH	107	6BH
12	0CH	44	2CH	76	4CH	108	6CH
13	0DH	45	2DH	77	4DH	109	6DH
14	0EH	46	2EH	78	4EH	110	6EH
15	0FH	47	2FH	79	4FH	111	6FH
16	10H	48	30H	80	50H	112	70H
17	11H	49	31H	81	51H	113	71H
18	12H	50	32H	82	52H	114	72H
19	13H	51	33H	83	53H	115	73H
20	14H	52	34H	84	54H	116	74H
21	15H	53	35H	85	55H	117	75H
22	16H	54	36H	86	56H	118	76H
23	17H	55	37H	87	57H	119	77H
24	18H	56	38H	88	58H	120	78H
25	19H	57	39H	89	59H	121	79H
26	1AH	58	3AH	90	5AH	122	7AH
27	1BH	59	3BH	91	5BH	123	7BH
28	1CH	60	3CH	92	5CH	124	7CH
29	1DH	61	3DH	93	5DH	125	7DH
30	1EH	62	3EH	94	5EH	126	7EH
31	1FH	63	3FH	95	5FH	127	7FH

D: decimal
H: hexadecimal

* Decimal expressions such as used for MIDI channel, Bank Select, and Program Change will be the value 1 greater than the decimal value given in the above table.
* Since each MIDI byte carries 7 significant data bits, each byte can express a maximum of 128 different values. Data for which higher resolution is required must be transmitted using two or more bytes. For example a value indicated as a two-byte value of aa bbH would have a value of aa x 128 + bb.
* For a signed number (+/-), 00H = -64, 40H = +/-0, and 7FH = +63. I.e., the decimal equivalent will be 64 less than the decimal value given in the above table. For a two-byte signed number, 00 00H = -8192, 40 00H = +/-0, and 7F 7FH = +8191. For example the decimal expression of aa bbH would be aa bbH - 40 00H = (aa x 128 + bb - 64 x 128.
* Hexadecimal notation in two 4-bit units is used for data indicated as "nibbled". The nibbled two-byte value of 0a 0b H would be a x 16 + b.

<Example 1> What is the decimal equivalent of 5AH?
From the above table, 5AH = 90.

<Example 2> What is the decimal equivalent of the 7-bit hexadecimal values 12 34H?
From the above table, 12H = 18 and 34H = 52
Thus, 18 x 128 + 52 = 2356

<Example 3> What is the decimal equivalent of the nibbled expression 0A 03 09 0DH?
From the above table, 0AH = 10, 03H = 3, 09H = 9, 0DH = 13
Thus, the result is ((10 x 16 + 3) x 16 + 9) x 16 + 13 = 41885

<Example 4> What is the nibbled equivalent of the decimal number 1258?

```
16 )   1258
16 )   78 ...10
16 )    4 ...14
        0 ... 4
```

From the above table, 0=00H, 4=04H, 14=0EH, 10=0AH
Thus the result is 00 04 0E 0AH

■ ASCII code table

D	H	Char	D	H	Char	D	H	Char
32	20H	SP	64	40H	@	96	60H	`
33	21H	!	65	41H	A	97	61H	a
34	22H	"	66	42H	B	98	62H	b
35	23H	#	67	43H	C	99	63H	c
36	24H	$	68	44H	D	100	64H	d
37	25H	%	69	45H	E	101	65H	e
38	26H	&	70	46H	F	102	66H	f
39	27H	'	71	47H	G	103	67H	g
40	28H	(	72	48H	H	104	68H	h
41	29H	)	73	49H	I	105	69H	i
42	2AH	*	74	4AH	J	106	6AH	j
43	2BH	+	75	4BH	K	107	6BH	k
44	2CH	,	76	4CH	L	108	6CH	l
45	2DH	-	77	4DH	M	109	6DH	m
46	2EH	.	78	4EH	N	110	6EH	n
47	2FH	/	79	4FH	O	111	6FH	o
48	30H	0	80	50H	P	112	70H	p
49	31H	1	81	51H	Q	113	71H	q
50	32H	2	82	52H	R	114	72H	r
51	33H	3	83	53H	S	115	73H	s
52	34H	4	84	54H	T	116	74H	t
53	35H	5	85	55H	U	117	75H	u
54	36H	6	86	56H	V	118	76H	v
55	37H	7	87	57H	W	119	77H	w
56	38H	8	88	58H	X	120	78H	x
57	39H	9	89	59H	Y	121	79H	y
58	3AH	:	90	5AH	Z	122	7AH	z
59	3BH	;	91	5BH	[	123	7BH	{
60	3CH	<	92	5CH	¥	124	7CH	|
61	3DH	=	93	5DH	]	125	7DH	}
62	3EH	>	94	5EH	^			
63	3FH	?	95	5FH	_			

D: decimal
H: hexadecimal

Note) SP indicates "space."

■ Examples of actual MIDI messages

<Example 1> 92 3E 5F
9n is the Note On status and 'n' is the MIDI channel number. Since 2H = 2, 3EH = 62, and 5FH = 95, this is a Note On message of MIDI CH = 3, note number 62 (note name D4) and velocity 95.

<Example 2> C9 49
CnH is the Program Change status and 'n' is the MIDI channel number. Since 9H = 9, and 49H = 73, this is a Program Change message of MIDI CH = 9, Program number 74.

<Example 3> EA 00 28
EnH is the Pitch Bend Change status and 'n' is the MIDI channel number. The 2nd byte (00H=0) is the LSB of the Pitch Bend value, and the 3rd byte (28H=40) is the MSB. However since the Pitch Bend is a signed number with 0 at 40 00H (= 64 x 128 + 0 = 8192), the Pitch Bend value in this case is
28 00H - 40 00H = 40 x 128 + 0 - (64 x 128 + 0) = 5120 - 8192 = -3072

If we assume that the Pitch Bend Sensitivity is set to two semitones, the pitch will change only -200 cents for a Pitch Bend value of -8192 (00 00H). Thus, this message is specifying a Pitch Bend of -200 x (-3072) ÷ (-8192) = -75 cents on MIDI CH = 11.

<Example 4> B3 64 00 65 00 06 0C 26 00 64 7F 65 7F
BnH is the Control Change status, and 'n' is the MIDI channel number. In Control Change messages, the 2nd byte is the controller number, and the 3rd byte is the parameter value. MIDI allows what is known as "running status," when if messages of the the same status follow each other, it is permitted to omit the second and following status bytes. In the message above, running status is being used, meaning that the message has the following content.

B3 64 00	MIDI CH = 4, RPN parameter number LSB: 00H
(B3) 65 00	MIDI CH = 4, RPN parameter number MSB: 00H
(B3) 06 0C	MIDI CH = 4, parameter value MSB: 0CH
(B3) 26 00	MIDI CH = 4, parameter value LSB: 00H
(B3) 64 7F	MIDI CH = 4, RPN parameter number LSB: 7FH
(B3) 65 7F	MIDI CH = 4, RPN parameter number MSB: 7FH

Thus, this message transmits a parameter value of 0C 00H to RPN parameter number 00 00H on MIDI CH = 4, and then sets the RPN parameter number to 7F 7FH.

The function assigned to RPN parameter number 00 00H is Pitch Bend Sensitivity, and the MSB of the parameter value indicates semitone steps. Since the MSB of this parameter value is 0CH = 12, the maximum width of pitch bend is being set to ±12 semitones (1 octave).

Once the parameter number has been set for RPN or NRPN, all subsequent Data Entry messages on that channel will be effective. Thus, it is recommended that after you have made the change you want, you set the parameter number to 7F 7FH (an "unset" or "null" setting). The final (B3) 64 7F (B3) 65 7F is for this purpose.

It is not a good idea to store many events within the data of a song (e.g., a Standard MIDI File song) using running status as shown in <Example 4>. When the song is paused, fast-forwarded or rewound, the sequencer may not be able to transmit the proper status, causing the sound source to misinterpret the data. It is best to attach the proper status byte to all events.

It is also important to transmit RPN or NRPN parameter number settings and parameter values in the correct order. In some sequencers, data events recorded in the same clock (or a nearby clock) can sometimes be transmitted in an order other than the order in which they were recorded. It is best to record such events at an appropriate interval (1 tick at TPQN=96, or 5 ticks at TPQN=480).

* TPQN : Ticks Per Quarter Note (i.e., the time resolution of the sequencer)

■ Examples of system exclusive messages and calculating the checksum

Roland exclusive messages (RQ1, DT1) are transmitted with a checksum at the end of the data (before F7) to check that the data was received correctly. The value of the checksum is determined by the address and data (or size) of the exclusive message.

● How to calculate the checksum

The checksum consists of a value whose lower 7 bits are 0 when the address, size and checksum itself are added.
The following formula shows how to calculate the checksum when the exclusive message to be transmitted has an address of aa bb cc ddH, and data or size of ee ffH.

aa + bb + cc + dd + ee + ff = total
total ÷ 128 = quotient ... remainder
128 - remainder = checksum

<Example 1> Setting the REVERB TYPE to HALL2 (DT1)

Referring to "3. Parameter address map," the starting address for Part Information is 01 00 00 00H, and offset address of Part Information Common is 00 00H, and the REVERB TYPE address is 00 28H. Therefore, the address will be

```
   01 00 00 00H
         00 00H
+)       00 28H
   01 00 00 28H
```

Since HALL2 is parameter value 05H,

F0	41	10	00H	0BH	12	01 00 00 28	05	??	F7
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	address	data	checksum	(7)

(1) Exclusive status (2) ID number (Roland) (3) device ID (17)
(4), (5) model ID (JX-305) (6)command ID (DT1) (7) EOX

Next we calculate the checksum.

01H + 00H + 00H + 28H + 05H = 1 + 0 + 0 + 40 + 5 = 46(sum)
46 (total) ÷ 128 = 0 (quotient)...46 (remainder)
checksum = 128 - 46 (quotient) = 82 = 52H

This means that the message transmitted will be F0 41 10 00 0B 12 01 00 00 28 05 52 F7.

<Example 2> Obtaining part information data (RQ1)

Referring to "3. Parameter address map," the starting addresses for Part Information are assigned as follows.

01 00 00 00H Part Info Common
01 00 10 00H Part Info Part 1
01 00 11 00H Part Info Part 2

01 00 16 00H Part Info Part 7
01 00 19 00H Part Info Part R

Since the size of Part Information Part is 00 00 00 1AH, this size is added to the starting address of Part Information Part R, to obtain

```
   01 00 19 00H
+) 00 00 00 1AH
   01 00 19 1AH
```

Therefore, the size of the data to be obtained is

```
   01 00 19 1AH
-) 01 00 00 00H
   00 00 19 1AH
```

F0	41	10	00	0B	11	01 00 00 00	00 00 19 1A	??	F7
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	address	data	checksum	(7)

(1) Exclusive status (2) ID number (Roland) (3) Device ID (17)
(4), (5) Model ID (JX-305) (6) Command ID (RQ1) (7) EOX

When the checksum is calculated in the same way as in <Example 2>, we have the following message to be transmitted: F0 41 10 00 0B 11 01 00 00 00 00 00 19 1A 4C F7.

● Scale Tune function (Model ID : 42H (GS), address: 40 1x 40H)

Scale Tune is a function that makes fine adjustments to the pitch of each note C-B. Settings are made for one octave, and applied to the notes of all octaves. By making Scale Tune settings you can use tunings and temperaments other than the standard Equal Temperament. Here we give three types of settings as examples.

❍ Equal temperament

This temperament divides the octave into 12 equal steps, and is the temperament most frequently used today, especially in western music. Initially, the Scale Tune function of this instrument is set to Equal Temperament.

❍ Just intonation (tonic of C)

The primary triads sound more beautiful in just intonation than in equal temperament. However, this applies only in one key, and chords will be discordant if you play in a different key. The settings here are for a tonic of C.

❍ Arabian-type scale

The Scale Tune function allow you to use various tunings of ethnic music. Here is one of the Arabian scales.

Setting examples

Note	Equal Temp.	Just (in C)	Arabian-type scale
C	0	0	-6
C#	0	-8	+45
D	0	+4	-2
Eb	0	+16	-12
E	0	-14	-51
F	0	-2	-8
F#	0	-10	+43
G	0	+2	-4
G#	0	+14	+47
A	0	-16	0
Bb	0	+14	-10
B	0	-12	-49

The values in the above table are in units of 1 cent. Convert these values to hexadecimal, and transmit them as exclusive data. For example to set the Scale Tune of Part 1 to an Arabian-type scale, transmit the following data.
F0 41 10 42 12 40 11 40 3A 6D 3E 34 0D 38 6B 3C 6F 40 36 0F 50 F7

Groovesynth
Modelo JX-305
Generador de sonido

Fecha: 6 de marzo de 1998
Versión : 1.00

Diagrama de aplicación MIDI

Function…		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic	Default	X	1–7, 10	
Channel	Changed	X	1–7, 10	
Mode	Default	X	Mode 3	
	Messages	X	Mode 3, 4 (M=1)	* 2
	Altered	**********		
Note Number :		0–127	0–127	
	True Voice	**********	0–127	
Velocity	Note ON	O	O	
	Note OFF	O	O	
After Touch	Key's	X	O * 1	
	Ch's	O	O * 1	
Pitch Bend		O	O * 1	
Control Change	0, 32	O * 1	O * 1	Bank Select
	1	O	O * 1	Modulation
	5	O	O * 1	Portamento time
	6, 38	O	O * 1	Data entry
	7	O	O * 1	Volume
	10	O	O * 1	Panpot
	11	O	O * 1	Expression
	16, 18, 19	O	O * 1	General purpose Controller1, 3, 4
	64	O	O * 1	Hold 1
	65	O	O * 1	Portamento
	66	O	O * 1	Sostenuto
	67	O	O * 1	Soft
	69	O	O * 1	Hold 2
	71-75, 77	O	O * 1	Sound controller2-6, 8
	80-83	O	O * 1	General purpose Controller5-8
	84	O	O * 1	Portamento Control
	91, 94	O	O * 1	General purpose effect1, 4
	98, 99	X	X	NRPN LSB, MSB
	100, 101	O	O * 1	RPN LSB, MSB
	1-5, 7-31, 33-37, 39-95	O	X	*3
Prog Change	: True #	O * 1	O * 1	
		**********	0–127	Program Number 1–128
System Exclusive		O	O * 1	
System Common	: Song Pos	X	X	
	: Song Sel	X	X	
	: Tune	X	X	
System Real Time	: Clock	X	O * 1	
	: Commands	X	X	
Aux Message	: All sound off	X	O (120, 126, 127)	
	: Reset all controllers	X	O	
	: Local ON / OFF	X	X	
	: All Notes OFF	X	O (123–127)	
	: Active Sensing	O * 1	O	
	: System Reset	X	X	
Notes		* 1 O X is selectable * 2 Recognized as M=1 even if M≠1 * 3 Can be assigned to the control pedal		

Mode 1 : OMNI ON, POLY Mode 2 : OMNI ON, MONO O : Yes
Mode 3 : OMNI OFF, POLY Mode 4 : OMNI OFF, MONO X : No

Groovesynth
Modelo JX-305
Secuenciador

Fecha: 6 de marzo de 1998
Versión : 1.00

Diagrama de aplicación MIDI

Function…		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic	Default	1–7, 10	1–7, 10	There is no basic channel.
Channel	Changed	X	X	
Mode	Default	Mode 3	X	
	Messages	OMNI OFF, POLY * 1	X	
	Altered	**********	**********	
Note Number :	True Voice	0–127 **********	0–127 0–127	
Velocity	Note ON	O	O	
	Note OFF	O	O	
After Touch	Key's	O	O	
	Ch's	O	O	
Pitch Bend		O	O	
Control Change	0–119	O	O	
Prog Change	: True #	O **********	O 0–127	
System Exclusive		O	O	
System Common	: Song Pos	O	O * 2	
	: Song Sel	X	X	
	: Tune	X	X	
System Real Time	: Clock	O	O * 3	
	: Commands	O	O * 2	
Aux Message	: All sound off	O	O	
	: Reset all controllers	O	O	
	: Local ON / OFF	X * 4	X	
	: All Notes OFF	O * 5	O (123–127) * 5	
	: Active Sensing	X * 6	O * 6	
	: Reset	X	X	
Notes		* 1 Omni Off, Poly is transmitted to all channels at start-up. * 2 When Sync Mode is SLAVE or REMOTE * 3 When Sync Mode is SLAVE * 4 Not stored / transmitted even if received, but can be created in the Microscope and transmitted. * 5 Mode messages (123-127) are stored / transmitted after All Note Off processing is performed. The All Note Off message itself is not stored / transmitted, but can be created in the Microscope and transmitted. * 6 Transmitted / received by the sound source section. The sequencer section will perform the action taken reception is interrupted.		

Mode 1 : OMNI ON, POLY Mode 2 : OMNI ON, MONO O : Yes
Mode 3 : OMNI OFF, POLY Mode 4 : OMNI OFF, MONO X : No

Especificaciones principales

JX-305: GROOVESYNTH

Teclado
61 teclas (con velocidad y aftertouch de canal)

Partes: 24 (8 + 16 (RPS))

Polifonía máxima: 64 voces

Patches
Predefinidos: 640
Usuario: 256
Tarjeta: 512

Grupos de percusión
Predefinidos: 32
Usuario: 20
Tarjeta: 20

Efectos
Reverberación
Retardo
Multiefectos (24 tipos)

Secuenciador
Pistas: 8 + pista MUTE CTRL
Resolución: 96 pulsaciones por nota negra
Tempo: 20.0–240.0
Canciones: 50

Patrones
Predefinidos: 274
RPS: 494
Usuario: 200 (Máximo)
Tarjeta: 200 (Máximo)

Almacenamiento de notas máximo
Interno: aprox. 75.000 notas
Tarjeta (opcional: 2 MB): aprox. 220.000 notas
Tarjeta (opcional: 4 MB): aprox. 480.000 notas

Cuantización
Grid
Shuffle
Groove (71 tipos)

Arpeggiador: 53 estilos
Grupos RPS: 60
Grupos de patrones: 30

Pantalla
LCD: 16 caracteres, 2 líneas
LED de tiempo

Conectores
Jacks de salida (L (MONO), R)
Jack para auriculares
Conectores MIDI (IN, OUT, THRU)
Jack para pedal sustain
Jack para pedal de control
Jack para conmutador de pedal
Ranura para tarjetas de memoria

Alimentación
Adaptador de CA (9 V CC)

Intensidad
450 mA

Dimensiones
1.011 (ancho) x 289 (largo) x 83 (Alto) mm
39-13 / 16 x 11-7 / 16 x 3-5 / 16 pulgadas

Peso
6,9 Kg (sin el adaptador de CA)

Accesorios
Referencia Rápida
Manual del Usuario
Adaptador de CA: ACI-120C, ACI-230C, ACB-230E, ACB-240(A)
Protector de la tarjeta

Opciones
SmartMedia: S2M-5 / S4M-5

* *En interés de la mejora del producto, las especificaciones y/o el aspecto de esta unidad pueden cambiar sin previo aviso.*

Índice

"R" representa la Referencia Rápida.

A

acorde 133
actualización MIDI 40
afinación 57, 87
afinación aproximada 57, 87
afinación de escala 168
afinación de radio 112
afinación inicial de portamento 79
afinación precisa 57, 87
afinación principal 168
aftertouch 22, 76
aftertouch de canal 148
aftertouch polifónico 148
amortiguación de HF 103, 105
amplificador 67, 94
archivo de seguridad de usuario 160
arpeggiador R34, 24, 127
arpeggio 24
asignación de la salida del secuenciador 36
asignación de la salida retardada 105
asignación del pedal conmutador 164
asignar pedal de control 163
audición R22, 29
avance rápido 31, 154

B

baja fidelidad 110
bias 69
booster 81
borrar 141
borrar a tiempo real 130
BPM 31

C

cambiar evento 148
cambiar tiempo de compuerta 143
cambiar velocidad 142
cambio de control 147
cambio de programa 147, 172
cambio de tempo 148
canal MIDI 36, 171
canción R65, 15, 154
cargar copia de seguridad 161
categoría 209
chorus 116
color de FXM 57
compresor 113
común 77
conmutador de efectos de la parte RPS 50
conmutador de gama de velocidad 82
conmutador de multiefectos de parte 34, 35, 124
conmutador de multiefectos del tone de percusión 98
conmutador de panoramización aleatoria 67, 95
conmutador de portamento 77
conmutador de recepción 165
conmutador de recepción de mensajes de cambio de programa 166
conmutador de recepción de mensajes de selección de banco 166
conmutador de recepción de mensajes exclusivos del sistema 166
conmutador de solo 78
conmutador de solo en legato 79
conmutador de teclado remoto 165
conmutador del tone 55, 56
conmutador del tone de percusión 86
conmutador FXM 57
conmutador local 165
contraste de la LCD 168
controlador 13, 163
copia de tecla de percusión 99
copiar 138
copiar canción 156
copiar configuración 37
copiar tone de patch 83
cuantización grid 41
cuantización groove 43
cuantización shuffle 42
cuantizar 40, 146
cuantizar el disparo de RPS 167
cuantizar la interpretación R17, 40
curva de velocidad de la envolvente del amplificador .70
curva de velocidad de la envolvente del filtro 66

D

desafinador de feedback 122
deshacer 17
desplazamiento de clock 144
desplazamiento de octava 21
desplazamiento del nivel del LFO1 / LFO2 75
desplazar evento 151
destino del arpeggio 26
destino del control 77
dirección de bias 69
distorsión 110
dividir R41, 19
dual R40, 19
duplicado de tarjeta 161

E

ecualizador de 4 bandas 107
edición de patch 53
edición en microscopio 146
editar canción 155
editar cuantización 146
editar el modo de transmisión y recepción 165

editar patrón....138
editar percusión....85
efecto de desafinación....58
efecto slide....133
efectos....R27, 101
eliminar compás....140
eliminar copia de seguridad....161
eliminar evento....150
eliminar patrón....156
enmudecer todo....32
enmudecimiento....32, 129, 148
enmudecimiento de parte....32
enmudecimiento de percusión....32
entonación justa....169
envolvente de la afinación....58, 87, 179
envolvente del amplificador....68, 95, 178
envolvente del filtro....63, 91, 178
escala....134
esclavo....167, 175, 176
escribir canción....157
escribir grupo de percusión....98
escritura....28, 36, 52, 82, 98, 153, 157
escritura de arpeggio....28
escritura de grupo de patrones....153
escritura de grupo RPS....52
escritura de patch....82
escritura de patrón....36
espectro....108
espera para la grabación....125
estilo de arpeggio....25
estilo de arpeggio por defecto....170
estiramiento de la afinación....81

F

filtro....61, 90
filtro de picos....62, 90
filtro de visualización....151
filtro pasa altos....62, 90
filtro pasa bajos....61, 90
filtro pasa banda....62, 90
flanger....118
flanger de pasos....119
fonógrafo....112
forma de onda....56
forma de onda del LFO1....72
formato....159
frecuencia de acento....25
frecuencia de corte....R23, 62, 90
frecuencia de shuffle....27, 42
frecuencia del LFO1....72
fuerza....42, 45
fuerza de la cuantización de entrada....126
fuerza de la velocidad....45
función de práctica....127
función thru....165
fundido cruzado de velocidad....82
FXM....57

G

gain de onda....56, 86
gain del booster....81
gama de bend....76, 97
gama de bend hacia abajo....76
gama de bend hacia arriba....76
gama de octavas....26
generador de ruidos....111
generador de sonidos....13
grabación en bucle con mezcla....125
grabación en bucle con substitución....125
grabación por pasos....131
grabación por pasos 1....131, 132
grabación por pasos 2....131, 134
grabar a tiempo real....125
grupo de enmudecimiento....86
grupo de patrones....R60, 15, 152
grupo de percusión....39
grupo de percusión....R20, 14, 28
grupo RPS....48

I

información de la memoria....137
inicializar....38, 84, 100, 158
inicializar canción....158
inicializar patch....84
inicializar patrón....38
inicializar tone de percusión....100
inicio retardado....71
insertar compás....140
insertar evento....150
insertar patrón....157
intercambio de enmudecimiento....32

K

KB (kilobytes)....137

L

LFO....71
LFO1....R25, 179
ligado....133
limitador....113
limitador de resonancia....169
límite inferior de gama del teclado....81
límite inferior de la gama de velocidad....82
límite superior de la gama de velocidad....82
límite superior de la gama del teclado....81
longitud de patrón....126

M

M-FX 101, 106
maestro 176
mantenimiento de RPS R38, 49
memoria 15
memoria de tarjeta 137
memoria de usuario 15, 137
memoria del sistema 15
memoria predefinida 15
mensaje exclusivo 148, 149
mensaje exclusivo del sistema 148, 149
metrónomo 126
mezclador de partes R14, 33
microscopio 146
MIDI 164, 171
modificar 38
modificar a tiempo real 38
modificar la información 40, 128
modo de bucle 167
modo de envolvente 86
modo de fundido del LFO1 / LFO2 75
modo de patrón 30
modo de portamento 79
modo de sincronización 167
modo de teclado R40, 18
modo del metrónomo 167
modulación cruzada de la frecuencia 57
modulador en anillo 81
monitor 32
motivo 27
multiefectos R31, 106
multiefectos->nivel de reverberación 103
multiefectos->nivel del retardo 105
MUTE CTRL 129

N

ningún evento 148
nivel 1-3 de la envolvente del amplificador 71, 97
nivel 1-4 de la envolvente de la afinación 61, 90
nivel 1-4 de la envolvente del filtro 66, 94
nivel de bias 69
nivel de feedback 105
nivel de la parte RPS 50
nivel de la reverberación de la parte RPS 50
nivel de la reverberación del tone de percusión 97
nivel de parte 33, 35
nivel de retardo de parte 34, 35, 104
nivel de reverberación de parte 34, 35, 102
nivel de salida de los multiefectos 106
nivel de sustain 58, 64, 68, 88, 92, 95
nivel del metrónomo 167
nivel del retardo 104
nivel del retardo de la parte RPS 50
nivel del retardo del tone de percusión 98
nivel del tone 67
nivel del tone de percusión 94
nota 147
número de ID de equipo 165
número máximo de notas que pueden grabarse 137

O

onda 56, 86
onda cuadrada 56
onda de sierra 56
onda sinoidal 56
onda triangular 56

P

palanca de modulación 22, 76
palanca de pitch bend 22, 76
panoramización 33
panoramización automática 121
panoramización de la parte RPS 50
panoramización de parte 33, 35
panoramización del tone 67
panoramización del tone de percusión 94
parámetro de grabación 126
parámetro de patch 53
parámetros de configuración 37
parar RPS 48
parte 14
parte actual 18
parte de grabación 126
parte inferior 19
parte superior 19
patch R18, 13, 18
patrón R10, 14, 30
patrón actual 30
patrón de tiempo 27
patrón por defecto 169
patrón temporal 16
pedal conmutador 46
pedal de control 23
pedal sustain 23
phaser 115
pitch bend 148
plantilla 43
plantilla de efectos 29
plato giradiscos R39, 47
polaridad del pedal conmutador 164
polaridad del pedal de control 163
polaridad del pedal sustain 163
polifonía máxima simultánea 14, 81
polifonía simultánea 14
portamento 21, 77
prioridad de voces 81
profundidad 1 / 2 / 3 / 4 de control 77
profundidad de FXM 57

profundidad de la afinación del LFO1 73
profundidad de la envolvente de la afinación 59, 88
profundidad de la envolvente del filtro 64, 92
profundidad de panoramización aleatoria 60, 89
profundidad de panoramización alternativa 70, 96
profundidad de panoramización del LFO1 / LFO2 76
profundidad del amplificador del LFO1 73
profundidad del estiramiento de la afinación 81
profundidad del filtro del LFO1 73
profundidad del LFO1 73
protector de la tarjeta 162
punto de bias 69
punto de división 19

R

realzador 109
rebobinar 31, 154
reclock 145
reducción de la información 145
rehacer 17
reinicializar patrón 39
relación del tiempo de compuerta 132, 135
reserva de voces 169
resolución 41, 42
resolución de la cuantización de entrada 126
resolución de tap 168
resonancia R24, 63, 91
restante de patch 169
retardo R29, 103
retardo corto 120
reverberación R28, 102, 123
reverberación de compuerta 123
RPS R36, 48

S

salida de sincronización 167
salto de categoría R11
saturación 109
secuenciador 13, 166
seguimiento de teclado de la afinación 60
seguimiento de teclado de la frecuencia de corte 65
seguimiento de teclado de la panoramización 70
seguimiento de teclado del tiempo de la envolvente de la afinación 61
seguimiento de teclado del tiempo de la envolvente del amplificador 71
seguimiento de teclado del tiempo de la envolvente del filtro 67
selección de banco 172
selección de onda 56, 86
selección del tone 55
sensibilidad a la velocidad de la envolvente de la afinación 60, 89
sensibilidad a la velocidad de la envolvente del amplificador 70, 96
sensibilidad a la velocidad de la envolvente del filtro 66, 93
sensibilidad al aftertouch 163
sensibilidad de la velocidad a la resonancia 66, 93
sensibilidad del tiempo 1 a la velocidad de la envolvente de la afinación 61
sensibilidad del tiempo 1 a la velocidad de la envolvente del amplificador 71
sensibilidad del tiempo 1 a la velocidad de la envolvente del filtro 66
sensibilidad del tiempo 4 a la velocidad de la envolvente de la afinación 61
sensibilidad del tiempo 4 a la velocidad de la envolvente del amplificador 71
sensibilidad del tiempo 4 a la velocidad de la envolvente del filtro 66
sensibilidad del tiempo a la velocidad de la envolvente de la afinación 89
sensibilidad del tiempo a la velocidad de la envolvente del amplificador 96
sensibilidad del tiempo a la velocidad de la envolvente del filtro 93
siguiente patrón 30
silencio 133
silencio de bucle 126, 128
sincronización del arpeggio 168
sincronización del teclado del LFO1 / LFO2 75
sincronización del tempo del LFO1 / LFO2 74
slicer 114
space-D 117
staccato 132
suma de control 149
suma de control automática 168

T

TAP 46
tarjeta de memoria 16, 159
temperamento estilo árabe 169
temperamento igual 169
tempo 31, 129
tempo estándar 31
temporal 16, 137
tenuto 132
tetra chorus 117
tiempo 126
tiempo 1-4 de la envolvente de la afinación 60, 90
tiempo 1-4 de la envolvente del amplificador 71, 97
tiempo 1-4 de la envolvente del filtro 66, 94
tiempo de ataque 58, 64, 68, 88, 92, 95
tiempo de caída 58, 64, 68, 88, 92, 95
tiempo de compuerta 132, 133
tiempo de desvanecimiento 58, 64, 68, 88, 92, 95
tiempo de fundido del LFO1 74
tiempo de portamento 21, 78

tiempo de retardo.....105
tiempo de retardo del LFO1/LFO2.....75
tiempo de reverberación.....103
tiempo del paso.....132, 133
tipo de estructura.....79
tipo de filtro.....61, 90
tipo de multiefectos.....106
tipo de portamento.....79
tipo de retardo.....105
tipo de reverberación.....103
tone.....13, 53
tone de percusión.....85, 97
transmitir el conmutador de active sensing.....166
transmitir el conmutador de cambio de programa.....166
transmitir el conmutador de selección de banco.....166
transponer a tiempo real.....32
transposición.....142
transposición de la parte RPS.....50
transposición de parte.....34, 35
tremolo.....115

U

único.....18
utilidad.....37, 83, 99, 158, 160, 161, 170, 176

V

valor de transposición.....32
valores originales.....R6, 170
velocidad.....22, 28, 132, 135, 163
velocidad del teclado.....22, 163
volcado general.....176

Información

Si precisa del servicio de reparaciones, póngase en contacto con el Centro Roland más próximo o con el distribuidor autorizado de su país, cuyas direcciones se indican a continuación.

ARGENTINA
Instrumentos Musicales S.A.
Florida 638
(1005) Buenos Aires
ARGENTINA
TEL: (01) 394 4029

BRAZIL
Roland Brasil Ltda.
R. Coronel Octaviano da Silveira
203 05522-010
Sao Paulo BRAZIL
TEL: (011) 843 9377

CANADA
Roland Canada Music Ltd.
(Head Office)
5480 Parkwood Way Richmond
B. C., V6V 2M4 CANADA
TEL: (0604) 270 6626

Roland Canada Music Ltd.
(Toronto Office)
Unit 2, 109 Woodbine Downs
Blvd, Etobicoke, ON
M9W 6Y1 CANADA
TEL: (0416) 213 9707

MEXICO
Casa Veerkamp, s.a. de c.v.
Av. Toluca No. 323 Col. Olivar de
los Padres 01780 Mexico D.F.
MEXICO
TEL: (525) 668 04 80

La Casa Wagner de
Guadalajara s.a. de c.v.
Av. Corona No. 202 S.J.
Guadalajara, Jalisco Mexico
C.P.44100 MEXICO
TEL: (03) 613 1414

PANAMA
Productos Superiores, S.A.
Apartado 655 - Panama 1
REP. DE PANAMA
TEL: 26 3322

U. S. A.
Roland Corporation U.S.
7200 Dominion Circle
Los Angeles, CA. 90040-3696,
U. S. A.
TEL: (0213) 685 5141

VENEZUELA
Musicland Digital C.A.
Av. Francisco de Miranda,
Centro Parque de Cristal, Nivel
C2 Local 20 Caracas
VENEZUELA
TEL: (02) 285 9218

AUSTRALIA
Roland Corporation
Australia Pty. Ltd.
38 Campbell Avenue
Dee Why West. NSW 2099
AUSTRALIA
TEL: (02) 9982 8266

NEW ZEALAND
Roland Corporation (NZ) Ltd.
97 Mt. Eden Road, Mt. Eden,
Auckland 3, NEW ZEALAND
TEL: (09) 3098 715

CHINA
Beijing Xinghai Musical
Instruments Co., Ltd.
6 Huangmuchang Chao Yang
District, Beijing, CHINA
TEL: (010) 6774 7491

HONG KONG
Tom Lee Music Co., Ltd.
Service Division
22-32 Pun Shan Street, Tsuen
Wan, New Territories,
HONG KONG
TEL: 2415 0911

INDIA
Rivera Traders Pvt. Ltd.
409, Nirman Kendra,
off Dr. Edwin Moses Road,
Munbai 400011, INDIA
TEL: (022) 498 3079

INDONESIA
PT Galestra Inti
Kompleks Perkantoran
Duta Merlin Blok E No.6—7
Jl. Gajah Mada No.3—5,
Jakarta 10130,
INDONESIA
TEL: (021) 6335416

KOREA
Cosmos Corporation
Service Station
261 2nd Floor Nak-Won Arcade
Jong-Ro ku, Seoul, KOREA
TEL: (02) 742 8844

MALAYSIA
Bentley Music SDN BHD
140 & 142, Jalan Bukit Bintang
55100 Kuala Lumpur, MALAYSIA
TEL: (03) 2443333

PHILIPPINES
G.A. Yupangco & Co. Inc.
339 Gil J. Puyat Avenue
Makati, Metro Manila 1200,
PHILIPPINES
TEL: (02) 899 9801

SINGAPORE
Swee Lee Company
BLOCK 231, Bain Street #03-23
Bras Basah Complex,
SINGAPORE 180231
TEL: 3367886

CRISTOFORI MUSIC PTE
LTD
Blk 3014, Bedok Industrial Park E,
#02-2148, SINGAPORE 489980
TEL: 243 9555

TAIWAN
ROLAND TAIWAN
ENTERPRISE CO., LTD.
Room 5, 9fl. No. 112 Chung Shan
N.Road Sec.2, Taipei, TAIWAN,
R.O.C.
TEL: (02) 2561 3339

THAILAND
Theera Music Co. , Ltd.
330 Verng Nakorn Kasem, Soi 2,
Bangkok 10100, THAILAND
TEL: (02) 2248821

VIETNAM
Saigon music distributor
160 Nguyen Dinh Chieu St. Dist 3
Ho chi minh City
VIETNAM
TEL: 88-242531

BAHRAIN
Moon Stores
Bab Al Bahrain Road,
P.O.Box 20077
State of BAHRAIN
TEL: 211 005

ISRAEL
Halilit P. Greenspoon &
Sons Ltd.
8 Retzif Fa'aliya Hashnya St.
Tel-Aviv-Yaho ISRAEL
TEL: (03) 682366

JORDAN
AMMAN Trading Agency
Prince Mohammed St. P. O. Box
825 Amman 11118 JORDAN
TEL: (06) 641200

KUWAIT
Easa Husain Al-Yousifi
P.O. Box 126 Safat 13002
KUWAIT
TEL: 5719499

LEBANON
A. Chahine & Fils
P.O. Box 16-5857 Gergi Zeidan St.
Chahine Building, Achrafieh
Beirut, LEBANON
TEL: (01) 335799

OMAN
OHI Electronics & Trading
Co. LLC
P. O. Box 889 Muscat
Sultanate of OMAN
TEL: 959085

QATAR
Badie Studio & Stores
P.O.Box 62,
DOHA QATAR
TEL: 423554

SAUDI ARABIA
Abdul Latif S. Al-Ghamdi
Trading Establishment
Middle East Commercial Center
Al-Khobar Dharan Highway
P.O. Box 3631 Al-Khober
31952 SAUDIARABIA
TEL: (03) 898 2332

aDawliah Universal
Electronics APL
P.O.Box 2154 ALKHOBAR 31952,
SAUDI ARABIA
TEL: (03) 898 2081

SYRIA
Technical Light & Sound
Center
Khaled Ibn Al Walid St.
P.O.Box 13520
Damascus - SYRIA
TEL: (011) 2235 384

TURKEY
Barkat Muzik aletleri ithalat
ve ihracat limited ireketi
Siraselvier Cad. Guney Ishani No.
86/6 Taksim, Istanbul TURKEY
TEL: (0212) 2499324

U.A.E
Zak Electronics & Musical
Instruments Co.
Zabeel Road, Al Sherooq Bldg.,
No. 14, Grand Floor DUBAI
U.A.E.
P.O. Box 8050DUBAI, U.A.E
TEL: (04) 360715

EGYPT
Al Fanny Trading Office
P.O.Box2904,
El Horrieh Heliopolos, Cairo,
EGYPT
TEL: (02) 4171828
(02) 4185531

KENYA
Musik Land Limited
P.O Box 12183 Moi Avenue
Nairobi Republic of KENYA
TEL: (2) 338 346

REUNION
Maison FO - YAM Marcel
25 Rue Jules MermanZL
Chaudron - BP79 97491
Ste Clotilde REUNION
TEL: 28 29 16

SOUTH AFRICA
That Other Music Shop
(PTY) Ltd.
11 Melle Street (Cnr Melle and
Juta Street)
Braamfontein 2001
Republic of SOUTH AFRICA
TEL: (011) 403 4105

Paul Bothner (PTY) Ltd.
17 Werdmuller Centre Claremont
7700
Republic of SOUTH AFRICA
TEL: (021) 64 4030

AUSTRIA
E. Dematte &Co.
Neu-Rum Siemens-Strasse 4
6063 Innsbruck AUSTRIA
TEL: (0512) 26 44 260

BELGIUM/HOLLAND/ LUXEMBOURG
Roland Benelux N. V.
Houtstraat 3 B-2260 Oevel
(Westerlo) BELGIUM
TEL: (014) 575811

BELORUSSIA
TUSHE
UL. Rabkorovskaya 17
220001 MINSK
TEL: (0172) 764-911

CYPRUS
Radex Sound Equipment Ltd.
17 Diagorou St., P.O.Box 2046,
Nicosia CYPRUS
TEL: (02) 453 426

DENMARK
Roland Scandinavia A/S
Langebrogade 6 Post Box 1937
DK-1023 Copenhagen K.
DENMARK
TEL: 32 95 3111

FRANCE
Roland France SA
4, Rue Paul Henri SPAAK
Parc de l'Esplanade F 77 462 St.
Thibault Lagny Cedex FRANCE
TEL: 01 600 73 508

FINLAND
Roland Scandinavia As,
Filial Finland
Lauttasaarentie 54 B
Fin-00201 Helsinki, FINLAND
TEL: (9) 682 4020

GERMANY
Roland Elektronische
Musikinstrumente
Handelsgesellschaft mbH.
Oststrasse 96, 22844 Norderstedt,
GERMANY
TEL: (040) 52 60090

GREECE
V. Dimitriadis & Co. Ltd.
20, Alexandras St. & Bouboulinas
54 St. 106 82 Athens, GREECE
TEL: (01) 8232415

HUNGARY
Intermusica Ltd.
Warehouse Area 'DEPO' Pf.83
H-2046 Torokbalint, HUNGARY
TEL: (23) 511011

IRELAND
The Dublin Service Centre
Audio Maintenance Limited
11 Brunswick Place Dublin 2
Republic of IRELAND
TEL: (01) 677322

ITALY
Roland Italy S. p. A.
Viale delle Industrie, 8
20020 Arese Milano, ITALY
TEL: (02) 937 781

NORWAY
Roland Scandinavia Avd.
Kontor Norge
Lilleakerveien 2 Postboks 95
Lilleaker N-0216 Oslo
NORWAY
TEL: 273 0074

POLAND
P. P. H. Brzostowicz Marian
UL. Blokowa 32, 03624 Warszawa
POLAND
TEL: (022) 679 44 19

PORTUGAL
Caius - Tecnologias Audio e
Musica , Lda.
Rue de SANTA Catarina 131
4000 Porto, PORTUGAL
TEL: (02) 38 4456

RUSSIA
Slami Music Company
Sadojava-Triumfalnaja st., 16
103006 Moscow, RUSSIA
TEL: 095 209 2193

SPAIN
Roland Electronics
de España, S. A.
Calle Bolivia 239 08020 Barcelona,
SPAIN
TEL: (93) 308 1000

SWEDEN
Roland Scandinavia A/S
SWEDISH SALES OFFICE
Danvik Center 28, 2 tr.
S-131 30 Nacka SWEDEN
TEL: (08) 702 0020

SWITZERLAND
Roland (Switzerland) AG
Musitronic AG
Gerberstrasse 5, CH-4410 Liestal,
SWITZERLAND
TEL: (061) 921 1615

UKRAINE
TIC-TAC
Mira Str. 19/108
P.O.Box 180
295400 Munkachevo, UKRAINE
TEL: (03131) 414-40

UNITED KINGDOM
Roland (U.K.) Ltd., Swansea
Office
Atlantic Close, Swansea
Enterprise Park SWANSEA
West Glamorgan SA7 9FJ,
UNITED KINGDOM
TEL: (01792) 700139

25 de diciembre de 1997

UTILIZAR LA UNIDAD DE MANERA SEGURA

INSTRUCCIONES PARA EVITAR EL RIESGO DE FUEGO, DESCARGAS ELÉCTRICAS Y LESIONES EN LAS PERSONAS

Los avisos de ⚠ATENCIÓN y ⚠PRECAUCIÓN

⚠ATENCIÓN	Se utiliza para instrucciones que alertan al usuario del peligro de muerte o de lesiones personales graves en caso de no utilizar la unidad de manera correcta.
⚠PRECAUCIÓN	Se utiliza para instrucciones que alertan al usuario del peligro de lesiones o daños materiales en caso de no utilizar la unidad de manera correcta. * Los daños materiales se refieren a los daños u otros efectos adversos provocados con relación a la casa y a todo su mobiliario, así como a los animales domésticos.

Los símbolos

⚠	El símbolo △ alerta al usuario de instrucciones o advertencias importantes. El significado específico del símbolo está determinado por el dibujo contenido dentro del triángulo. En el caso del símbolo de la izquierda, éste se utiliza para avisos, advertencias y alertas de peligro general.
	El símbolo ⃠ alerta al usuario de acciones que no deben realizarse (están prohibidas). El significado específico del símbolo está determinado por el dibujo contenido dentro del círculo. En el caso del símbolo de la izquierda, éste significa que la unidad no debe desmontarse.
	El símbolo ● alerta al usuario de acciones que deben realizarse. El significado específico del símbolo está determinado por el dibujo contenido dentro del círculo. En el caso del símbolo de la izquierda, éste significa que el cable de alimentación debe desconectarse de la toma de corriente.

TENGA SIEMPRE EN CUENTA LO SIGUIENTE

⚠WARNING

- Antes de utilizar esta unidad, lea las siguientes instrucciones y el Manual del Usuario.

- No abra la unidad ni realice modificaciones internas.

- No intente reparar la unidad ni substituya ningún componente interno (a menos que este manual ofrezca instrucciones específicas para ello). Refiera todas las reparaciones a su distribuidor, al Centro Roland más próximo o a un distribudor Roland autorizado, que aparecen en la página "Información".

- Nunca utilice o guarde la unidad en lugares:
  - Sujetos a temperatures extremas (p.ej. luz solar directa en un vehículo cerrado, cerca de un conducto de calefacción, encima de un equipo de generación de calor); o
  - Húmedos (p.ej., en un cuarto de baño, en suelos mojados); o
  - Con mucho polvo; o
  - Sujetos a altos niveles de vibración.

- Esta unidad se debería usar sólo con un soporte recomendado por Roland.

- Cuando utilice esta unidad con un soporte recomendado por Roland, el soporte se debería colocar cuidadosamente de forma que esté plano y asegurarse que permanezca estable. Si no utiliza un soporte, aún necesita asegurarse que el lugar que escoja para poner la unidad proporcione una superficie plana que pueda soportar la unidad correctamente y evite que se tambalee.

⚠WARNING

- Asegúrese de utilizar sólo el adaptador CA incluido con la unidad. Además, compruebe que el voltage de la línea en la instalación coindica con el voltaje de entrada especificado en el adaptador CA. Otros adaptadores CA pueden utilizar una polaridad diferente o estar diseñados para un voltaje distinto, de forma que su uso puede resultar en daños, averías o electrocución.

- Evite dañar el cable. No lo doble excesivamente, no lo pise, no ponga objetos pesados encima, etc. Un cable dañado puede provocar fácilmente una electrocución o un incendio. Nunca utilice un cable dañado.

- Esta unidad, ya sea sola o en combinación con un amplificador o auriculares, puede ser capaz de producir niveles sonoros que podrían producir pérdida permanente de audición. No trabaje durante mucho tiempo con un nivel de volumen alto, o a un nivel con el que se sienta incómodo. Si experimenta pérdida de audición o zumbidos en los oídos, debería dejar de utilizar la unidad inmediatamente y consultar con un médico especialista.

- No permita que ningún objeto (p.ej. materiales inflamables, monedas, alfileres); o líquidos de cualquier tipo (agua, refrescos, etc.) penetren en la unidad.

For the U.K.

IMPORTANT: THE WIRES IN THIS MAINS LEAD ARE COLOURED IN ACCORDANCE WITH THE FOLLOWING CODE.

BLUE: NEUTRAL
BROWN: LIVE

As the colours of the wires in the mains lead of this apparatus may not correspond with the coloured markings identifying the terminals in your plug, proceed as follows:
The wire which is coloured BLUE must be connected to the terminal which is marked with the letter N or coloured BLACK.
The wire which is coloured BROWN must be connected to the terminal which is marked with the letter L or coloured RED.
Under no circumstances must either of the above wires be connected to the earth terminal of a three pin plug.

For EU Countries

CE

Este producto cumple los requisitos de la Directiva Europea 89/336/EEC.

For the USA

FEDERAL COMMUNICATIONS COMMISSION
RADIO FREQUENCY INTERFERENCE STATEMENT

This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to Part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses, and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:

- Reorient or relocate the receiving antenna.
- Increase the separation between the equipment and receiver.
- Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.
- Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help.

Unauthorized changes or modification to this system can void the users authority to operate this equipment.
This equipment requires shielded interface cables in order to meet FCC class B Limit.

For Canada

NOTICE

This Class B digital apparatus meets all requirements of the Canadian Interference-Causing Equipment Regulations.

AVIS

Cet appareil numérique de la classe B respecte toutes les exigences du Règlement sur le matériel brouilleur du Canada.